Câştigaţi cu LEVEL o excursie la Barcelona, Spania!

Vizitaţi-ne la ... 98
Bucureşti, 28.09 - 03.10!

International Game Magazine

T.P.
Aprobat R.A.P.R.
Nr. 103/DC/025/1996
Valabil - 1998 -

# LEVEL

Octombrie 1998 100 pagini 22.000 lei

CARMAGEDDON II

JOC FULL: ACTION SOCCER

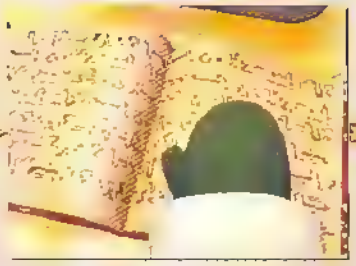
DIABLO II

Action Soccer • Caesar 3 • Echelon • Hardwar • Hopkins FBI • Israeli Air Force • Jagged Alliance 2 • Lode Runner 2 • Medieval • Montezuma's Return • Motocross Madness • Operational Art of War, I • Outrage • People's General • Railroad Tycoon 2 • Rainbox Six • Return Fire 2 • Tiger Woods 99 • Urban Assault • V2000 • Werliv

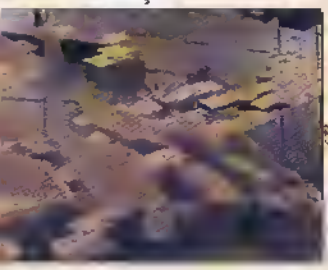
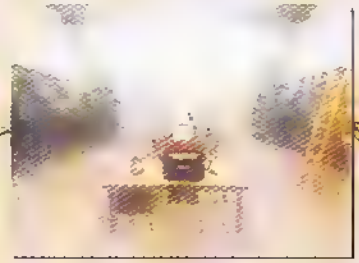
# SantaZia II

**Ajutor! Virusul magic atacă dosarele de Crăciun ale Moşului!**

Printr-o magie stranie, Moş Crăciun a pierdut adresele tuturor copiilor buni din întreaga lume.
De aceea aţi fost ales asistent al Moşului Crăciun şi veţi fi trimis în castelul SantaZia, unde multe misiuni vă aşteaptă. Asiguraţi-vă că toate vor puse înapoi la locul lor, astfel încât toţi copiii lumii să primească şi anul acesta cadourile de Crăciun. Dacă această misiune este încununată de succes sau nu... ei bine, asta depinde doar de voi! Veţi intra într-o lume complet nouă a graficii 3D, a realităţii virtuale şi a jocurilor pe calculator pentru toate vârstele. În fiecare zi a lunii decembrie o nouă misiune, deci un alt joc, va trebui dusă la îndeplinire. Programul conţine, de asemenea, muzică, o carte de bucate şi alte activităţi de Crăciun. Pe scurt, distracţie multă pentru întreaga familie, de la cel mai mic până la cel mai mare.



Jos în pivniţă îmi păstrez dosarele tuturor copiilor buni din lume. Cu trecerea timpului, acestea au devenit din ce în ce mai voluminoase, aşa că am decis să înregistrez toţi copiii în computerul meu şi să economisesc timp. Dar, din nefericire, introducerea tuturor în baza de date ar dura foarte, foarte mult. Şi atunci mi-a venit o idee strălucită. Mi-am adus aminte de cartea mea cu formule magice. Uneori o folosesc să mă ajute să rezolv toate lucrurile în preajma Crăciunului. Este o carte plină de curiozităţi. E suficient să mă gândesc la ceva şi totul decurge de la sine. Este într-adevăr o carte foarte bună, dar nu o folosesc foarte des deoarece obosesc foarte tare citind toate acele formule magice. Dar acum cartea magică este foarte convenabilă. Cu ajutorul ei pot avea toate fişierele introduse instantaneu în calculatorul meu stupid, evitând astfel multe ore de muncă.

Sunt multe formule magice ciudate şi intrigante în carte. Am găsit una bună şi am rostit-o cu voce tare cât de bine am putut: "Şöß]ß §¬ßÐ¬". A mers! Toate sertarele dulapului s-au deschis. După aceasta nimic nu s-a întâmplat. Ceva lipsea în formula magică. Aşa că m-am grăbit să citesc cu voce tare restul formulei magice. A mers din nou! Paginile dosarelor au început să zboare! S-a format un mic vârtej deasupra mea şi a calculatorului. Oricum, ca să le introduc în calculator trebuie să merg mai departe cu formula magică. Dar zborul paginilor dosarelor a făcut ca paginile cărţii să se întoarcă. Când am citit următoarea formulă, aceasta a arătat foarte diferită. Oricum, am recitat-o - dar mai bine nu făceam asta niciodată. Dintr-o data, toate dosarele s-au transformat în obiecte stranii care zburau în cerc deasupra borcanului meu de pe masă şi intrau pe rând în acesta. Iar acum toate obiectele ciudate care conţineau numele copiilor buni din lume zăceau acolo. Din nefericire, acest fapt mă împiedică să duc cadourile în seara de Crăciun. De asemenea, aceasta magie a aruncat o vrajă pe 24 obiecte din castelul meu.

## AM NEVOIE DE AJUTORUL VOSTRU!

**7 camere**

de vizitat
şi
de rezolvat

**24 jocuri**

where to buy where to buy where to buy
multinet
where to buy where to buy where to buy

MultiNet srl
4800 baia mare, 11 a/i unirii blvd., tel: 062 222291, fax: 062 220720, e-mail: mark@multinet.ro

**General Manager:**
Dan Bădescu

**Product manager:**
Florian Răileanu
(Mr. President)

**Secretar de redacție:**
Cătălina Lazăr

**Redactori:**
Mihail Stegaru
(Mike),
Claudiu Levente
(Claude)
Sergiu Zichil
(Sergio)
Marius Ghinea

**Managing Editor:**
Daniel Dănilă

**Grafică și DTP:**
Sorin Gruia

**Label CD:**
Adrian Popa

**Publicitate:**
Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea

**Marketing:**
Bogdan Bart

**Contabilitate:**
Maria Parge
Eva Szaszka

**Distribuție:**
Ioana Bădescu
Leonie Mărginean

**Adresa redacției:**
B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov

**Adresa pentru corespondență:**
O.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov
Tel./Fax: 068/150886,
068/153108
**E-mail:** level@chip.ro

**Pentru distribuție contactați:**
**AS-COM SRL, tel: 01/2228542**

**Pregătire Filme:**
Artur REPRO LTD, Ungaria

**Montaj și tipar:**
Veszpremi Nyomda RT,
Ungaria

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

# Plictiseala dinainte de Crăciun

*În primul rând, aș vrea să încep cu două vești, una bună și una nu tocmai bună. Vestea bună este la rândul ei compusă din mai multe vești, toate bune! Pentru început...aveți pe CD un joc full oferit de cei de la UbiSoft! Apoi, tot pe CD, găsiți și cea mai nouă versiune a DLH-ului și, să nu uităm de faptul că se pot face abonamente pentru LEVEL, așa că nu știu ce mai așteptați. Mai trebuie spus că Dune 2000 a apărut pe rafturi, a apărut și pe la noi prin redacție și, pe cât de mari au fost articolele din LEVEL asupra jocului, pe atât de mare ne-a fost dezamăgirea când am văzut jocul în sine despre care nu mai rămâne de spus decât un singur lucru: clonă de Command& Conquer cu skin de Dune 2 (asta a fost vestea proastă). Acum să trecem mai departe. Am observat în ultimele luni că ceva nu mai merge bine prin lumea jocurilor. Avem parte de jocuri noi, cu zecile, dar... unde sunt jocurile de calitate? În ultimul timp nu a mai apărut un joc care să ne țină cu orele în fața monitorului. Jocurile au intrat într-un tipar monoton și nimic nu mai pare interesant. Orice joc nou ne surprinde (nu întotdeauna plăcut!) prin grafica sa și prin ideile celor ce au conceput jocul. Deși aceștia din urmă par să fie și ei într-un impas, scornind tot felul de monștrii cu coarne peste tot, cu 20 de ochi și mai știu eu ce fel de ciudățenii. Să nu mai spun de povești... După ce vedem jocul și-l studiem pe față și pe dos, jucăm juma' din nivele, după care ne plictisim pur și simplu de joc. Nu pot să-mi explic de ce, dar jocurile din ultimul timp nu mai sunt ceea ce erau odinioară. De ce nu mai apare un joc care să fie revoluționar? E... hai să sperăm că pe viitor se va schimba situația și când spun viitor mă refer la sărbătorile de iarnă ce se apropie din ce în ce mai mult. Eu personal îmi pun mari speranțe în Tiberian Sun și Carmageddon2. Să sperăm că vor mai apărea și alte joace surpriză de Crăciun. De ce tocmai de sărbători? Pentru că marii producători așteaptă cu sufletul la gură să facă bani în această perioadă, când majoritatea dintre noi începem să batem apropouri de genul: să vezi ce joc mișto a apărut și să vezi ce puțin costă! Cam asta se petrece de Crăciun. Nici nu trebuie să vă mai amintesc cele petrecute acum doi ani de sărbători, și anume, explozia de RTS-uri printre care și Red Alert. Moșule de la Polul Nord nu ne lăsa baltă moșule!*

*Sergio*

## News

Noi, proaspete şi calde! Exact aşa cum le doriţi .....8

## First Look

Carmageddon 2..... 16

Mare atenţie când traversaţi strada. O nonă generaţie de şoferi sadici sunt pe cale să apară pe şosele.

Diablo 2 ..... 20

Cavaleri şi magi sunt ocupaţi din nou cu trimiterea spre sfere înalte a unor creaturi bizare. Iar o mână de ajutor nu le-ar strica.

Tomb Raider 3 ..... 23

Dacă e Tomb Raider, atunci e Lara Croft. Iar Lara Croft înseamnă noi căţărături, trânte, curse, etc. Şi mai presus de toate tone de salivă după formele ei desăvârşite.

Civilization: Call to Power ..... 26

Răspunde chemării puterii în noul joc al seriei Civilization lansat de data aceasta de Activision. Să vedem dacă şi fără Sid Meyer jocul va avea succes.

## Preview

Dungeon Keeper 2 ..... 30

The Reaper is back! Ţineţi-vă bine că Dungeonul Keeper a ajuns la o a doua parte. Acum este mai mare şi mai rău! Creaturi noi eroi noi... Un Dungeon Keeper cu totul şi cu totul nou!

Fallout 2 ..... 33

Continuarea unui RPG de mare succes. Grafică mai bună, acţiune mai palpitantă sunt numai câteva din noutăţile aduse de Fallout 2- A Post Nuclear Role Playing Game.

Heavy Gear 2 ..... 36

Lupte între roboţi gigantici. Ne-a plăcut înainte, o să ne placă şi acum.

Sin ..... 38

Un shoot'em up foarte aşteptat. Dar va reuşi el să se remarce într-o lume cuprinsă de febra Quake? Aflaţi singuri în articolul dedicat acestui joc.

NFS 3 ..... 40

Pentru a treia oară, Electronic Arts ne provoacă la o cursă nebunească prin oraş. Cele mai puternice maşini, cele mai mişto maşini, ce mai visul oricăruia dintre noi.

Get Medieval ..... 43

Hai să ne întoarcem împreună în epoca eroilor şi cavernelor pline de monştrii. Un Gauntlet cu grafică 3D şi o mulţime de remarci amuzante.

## Review

GunMetal ..... 46

Simulatoare de zbor, simulatoare de tancuri, simulatoare navale. Dar aţi încercat vreodată un simulator de hovertank? Dacă nu, atunci e timpul.

Spearhead ..... 48

Încă un simulator de tancuri. De data aceasta de la I-Magic. Luaţi-vă cascheta, daţi la manete şi killeriţi cât mai mulţi vrăjmaşi.

British Open Championship Golf ..... 50

E golf, pur şi simplu. Fixezi mingea, înalţi crosa, loveşti puternic şi... aştepţi reacţia publicului.

If18 ..... 52

Nu puteau lipsi simulatoarele de zbor. Iată cel mai tânăr membru al acestei numeroase familii.

Ultimate Soccer Manager ..... 54

Un gen de jocuri despre care nu s-a prea scris deşi este extrem de apreciat. Condu-ţi echipa spre culmile victoriei în cele mai tari campionate din Europa.

Final Fantasy 7 ..... 57

Un candidat serios pentru cel mai bun joc al anului. Un RPG ce a avut un succes enorm pe Playstation, şi pare să repete isprava şi pe PC-uri.

Rainbow 6 ..... 60

Operaţiuni militare strict secrete cu tine personaj central. Un first-person shoot'em up într-o grafică excelentă şi cu mari şanse de a ne mânca timpul liber.

X-Wing ..... 63
Un joc ce nu mai are nevoie de nici o prezentare.

Montezuma's Return ..... 64
Lara Croft în variantă masculină. Un joc de la care se aştepta mult şi care a oferit destul de puţin.

## Review Special

Virgin Interactive ..... 67
...în colimator la LEVEL. O firmă ce ne-a adus destule bucurii.

Sabre Ace ..... 69
Simulatoarele de zbor au fost apreciate dintotdeauna. Dovadă şi acest joc lansat cu mult timp în urmă de Virgin.

Resident Evil ..... 70
Nerecomandat cardiacilor! Un joc ce trebuie lansat numai după miezul nopţii.

Cyberia 2 ..... 71
Ahh! Un quest! Şi încă unul bun, ce are şi elemente de shoot'em up.

Beneath a Steel Sky ..... 72
Un quest futurist ce aduce aminte, prin design şi vestimentaţia personajelor, de al III-lea Reich.

Lost Eden 2 ..... 74
Un paradis al graficii şi sunetului. O adevărată operă de artă închisă într-un quest foarte atractiv.

Toonstruck ..... 75
O aventură în lumea desenului animat. Ce poate fi mai distractiv şi mai amuzant decât aceasta.

Z ..... 76
Cei mai simpatici roboţi din lume se distrează de minune privindu-te cum cucereşti o planetă după alta.

## Fun Stuff

Ha ha ha! Hi hi hi! Ho ho ho! Ha ha ! Hu hu !..... 78

## Cheat Codes

Cheat Codes ..... 80
Vă exasperază vreun nivel? Vă paşte falimentu'? Nu-i nimic, Level vă ajută să treceţi peste aceste necazuri.

## Hardware

Rubrica din care aflaţi de ce aveţi nevoie pentru a intra cu adevărat în lumea jocurilor. ..... 84

## Filme

The Mask of Zorro ..... 86
Antonio Banderas şi Catherine Zeta-Jones - o combinaţie explozivă, într-un film ce reînvie mitul lui Zorro, eroul legendar ce luptă pentru libertatea năpăstuiţilor.

## Muzică

De la Zone Records, informaţii despre cele mai noi apariţii de pe piaţa muzicală din România ..... 87

## Multimedia

Poveştile, un lucru neluat în seamă doar de cei care nu mai ştiu să se joace. Un articol despre basme care vă va atrage cu siguranţă atenţia. ..... 88

## Tools

A apărut DirectX6. Dacă merită sau nu să-l instalaţi pe calculatorul dvs. veţi decide după ce veţi citi acest articol..... 92

## Chat room

Let's have some nice bla-bla ..... 94
Chat! Ei bine, a venit momentul comunicării! Avem scrisori, tone de scrisori şi mai avem şi răspunsuri! Just chat with LEVEL!

# Full games:

## Action Soccer

Iată că de la UbiSoft avem parte de un joc full de fotbal. Chiar dacă este mai vechi acesta este destul de cool! Enjoy it!

# Playable demos:

## Caesar 3

Construiește-ți propria Romă! Un building strategy în stilul Sim City dar amplificat cu un simulator imperial – adică lupte, cuceriri de noi provincii...

## Echelon

Vrei să joci încă un RTS?

## Hardwar

Un foarte bun simulator SF combinat cu comerț. Vei fi în stare să evadezi din colonia de pe Titan, satelitul lui Jupiter? În acest demo doar un singur oraș este accesibil și ai și limită de timp, altfel l-ai juca zile întregi.

## Hopkins FBI

Un clasic point-and-click joc de aventură bazat pe benzile desenate americane. Astfel de jocuri au devenit flori rare în zilele noastre, așa că bucurați-vă de el cât puteți.

## Israeli Air Force

Un nou proiect al renumiților creatori de simulatoare, Jane's, ce are din nou un teren perfect, lupte la joasă înălțime și realism extrem.

## Jagged Alliance 2

În lupta împotriva dictatorilor lumii a treia, conduci o trupă de elită de mercenari. Turn based/RTS cu grafică gen Fallout, elemente de RPG și o jucabilitate remarcabilă.

## Lode Runner 2

Continuarea unui vechi joc de puzzle, unde condtrolai un omuleț, rezolvai puzzle-uri, adunai aur și fugeai de inamici. Acum poți juca 5 nivele.

## Medieval

O strategie medievală turn-based cu grafică depășită, dar cu o jucabilitate excepțională.

## Montezuma's Return

Un nou demo, mult mai reușit, al jocului de pe platforme Montezuma's Return.

## Motocross Madness

Un foarte distractiv simulator de motoare – mai ales în timpul salturilor și cascadoriilor. Un card 3D este absolut necesar.

## Operational Art of War, I

Strategie turn-based ce acoperă majoritatea marilor bătălii dintre 1939-1955. Demo-ul conține doar o singură luptă din Coreea 1950-51.

## Outrage

Un simulator futurist în gen Wipeout 2097 foarte reușite.

## People's General

Strategie turn-based ce simulează un conflict în viitorul apropiat, când China și alianța ruso-americană(!) s-au luat la trântă. Cel mai nou membru al familiei General. Grăbește-te ai doar câteva turn-uri să termini acest demo.

## Railroad Tycoon 2

Vrei să intri în lumea Tycoon? Construiești căi ferate, vinzi bunuri, vizitezi piețele de capital toate pe parcursul a aproape 200 de ani (1804-2000). Și toate acestea într-o grafică suprebă. Iată acum 2 scenarii pe care le poți juca, chiar și un editor (cu toate că nu poți salva).

## Rainbox Six

Un joc de acțiune 3D foarte realist și cu multă strategie. Cu-o trupă de elită declari război împotriva terorismului internațional. Dacă ți-a plăcut Spec Ops o să-ți placă și Rainbow Six.

## Return Fire 2

O continuare a unui joc de succes. Un joc de acțiune ce se așteaptă într-o grafică 3D, în care controlezi un tanc, un jeep și un elicopter.

...iar aceasta este o versiune pentru norocoșii posesori de 3Dfx.

## Tiger Woods 99

Pentru toți fanii golfului, iată cea mai nouă realizare, cu 3Dfx și însuși Tiger Woods.

## Urban Assault

Un demo imens al unui joc action-strategy într.o atmosferă 3D, asemănător cu Uprising și Battlezone. Șase nivele uriașe la care vei pierde multe ore.

## V2000

Un nou joc produs de David Braben, creatorul lui Elite, ce este un amestec de strategie și acțiune. V2000 este continuarea mult mai titratului – Virus.

## Wetrix

Cea mai nouă clonă tetris, de data aceasta în grafică 3D, cu lacuri și cratere. Iarăși trebuie să le învârți pentru a le potrivi cât mai bine.

# Hotshots:

## Anachronox

Un Final Fantasy VII produs de ION Storm. În alte cuvinte un RPG futurist, ce folosește un engine Quake II, adică grafică superbă, nivele imense, personaje diferite, interacțiune. Se anunță a fi un hit.

## Drakan

Fantasy action-adventure with interesting story, dragon fights in the air, on the land Tomb Raider style action, plus NOC interaction. And all this in fantastic graphics.

## Gruntz

Action-strategy cu o mulțime de puzzle-uri și un imens potențial umoristic. S-ar putea să fie foarte distractiv și amuzant în același timp.

## Hidden & Dangerous

Un 3D action produs de echi, ce are potențialul de a detrona Spec Ops sau Rainbow Six. Grafică bună, acțiune captivantă, misiuni atractive și cel mai important jucabilitate.

## NBA '99

Versiunea de anul acesta al celei mai bun și mai de succes serii de baschet pentru PC. Acesta aduce un nou AI îmbunătățit, grafică mai bună, mai multă emoție pe chipurile jucătorilor și bineînțeles noi mișcări și dunk-uri.

## ODT

Action 3D cu posibilitatea de a laege dintre multiple personaje, nivele uriașe, o mulțime de inamici, arme și magii, o poveste interesantă...

## Shadow Company

## Primele screenshot-uri al unui nou joc action în stilul Spec Ops.

## Slave Zero

Mai multă acțiune mecanizată, venită de la creatorii Interstate'76 și Mechwarrior 2, cu noul engine Ecstasy, ce garantează un oraș deatliat, oameni și mașini normale, în care are loc lupte între roboți gigantici.

## Ultimate Rally

Versiunea Rally a Ultimate Race ce oferă patru trasee diferite (Alpine, African, Scandinavian și Greece), 16 mașini, diferite condiții meteo, și suport network pentru 16 concurenți.

# Shareware:

## AVP

Un bun program antivirus capabil să detecteze și periculosul virus Win95.CIH.

## Screen Saver Kit

Screen Saver Toolkit de la Stardust care-ți permite creearea de screen savere pentru Win95/NT, fără să fie necesare cunoștințe de programare.

## Shredder95

Cu Shredder95 poți șterge fișiere care nu vor mai pute fi restored de nimeni.

## Schedule Insight

Program de management ușor de folosit.

## SchizoSigz!

SchizoSigz! Produce în timpul selectat noi fișiere pentru mesaje e-mail. Fișierele conțin head-uri și cote generate de SchizoSigz!

## Sound-Proof

Sound-Proof este Excel 97 upgradat, ce folosește vocea pentru a citi elementele sectoarelor selectate.

## Space Screen Saver

Space Screen Saver 50+ este o colecție de 52 instantanee spațiale de la National Space Science Data Center (NSSDC), prezentate în screen saver cu efecte interesante.

## Spiderette

După sute de jocuri Solitaire e timpul să încercați ceva nou – Spiderette.

## Sticky 2.0

Sticky pentru Windows 95 e un program ce-ți permite să pui scurte mesaje pe desktop.

## Strategram

Strategram e un board game pentru două persoane.

## Stretch Break

Dacă lucrezi prea mult cu calculatorul sau dacă joci prea mult, atunci ai nevoie de Stretch Break. Îți amintește că trebuie să iei o pauză, să faci ceva gimnastică și îți arată și cum.

## Winamp 1.92 SP1

Cea mai nouă versiune a player.ului MP3 ce conține plug-inn-uri pentru module (XM, MOD...).

# Updates:

**Commandos v1.1**
**Dungeon Keeper Win98**
**Final Fantasy VII v1.1 (Riva)**
**Longbow II v2.09**
**Mortal Kombat 4 Patch 1**
**Red Baron 2 3Dfx**
**Starcraft v1.02**

# Desktop Themes

**Atlantis**
**Commandos**
**Gabriel Knight 2**
**Mortal Kombat 4**
**Of Light & Darkness**
**Worms**

**Pe acest CD vei găsi cea o versiune mai nouă a DirectX decât cea de pe hard-ul tău. Vă recomandăm să-l instalați pentru a evita problemele ce ar putea apărea la rularea celor mai noi demo-uri.**

# FLASH

## EA şi Star Trek-ul

[illegible]

## Un nou 1st person shooter

[illegible]

## Quake 2 add-on din nou?

[illegible]

## Câştigătorul lui F1 Racing Simulation este...

[illegible]

## Tombola Armageddon în plină desfăşurare...

**Dacă vă amintiţi în numărul trecut am pus la cale şi o tombolă Armageddon unde erau puse la bătaie 20 de invitaţii la premieră, 6 afişe Armageddon, o carte cu scenariul original al filmului şi un rucsac. Astfel, rucsacul a fost câştigat de către Marinescu Iulian din Galaţi, cartea de către Matic Ionuţ-Marius din Tulcea, iar câştigătorii celor şase afişe sunt: Vitan Adrian din Bucureşti, Mişat Adrian din Bucureşti, Dascălu Ovidiu din Bacău, Deca Viorel din Bucureşti, Vlad Iosif Nicolae din Hunedoara şi Trofin Alexandru din Iaşi. Din păcate la această oră nu ştim încă care sunt cei care vor beneficia de invitaţiilela premieră din anumite motive obiective.**

## UbiSoft please forgive us!

Iată că am mai făcut o boacănă! Nu mai departe de numărul trecut prezentam unul din cele mai cool jocuri care vor fi probabil lansate oficial în România: SCARS. Distributorul menţionat la sfârşitul articolului era Vivid Image. Eroare! Distribuitorul oficial al acestui joc nu este altcineva decât UbiSoft România (Tel.: 01/4111045; Fax: 01/4111080). Nu ne întrebaţi cum de-am putut face o asemenea gafă! E ca-n X-Files... inexplicabil!

## Câştigătorii concursului „Imaginaţie"

Dacă aţi observat, pe coperta din ultimele trei numere ale revistei, o filă de calendar cu luna octombrie ascundea un obiect misterios.Ei bine, acesta este numărul de octombrie al revistei LEVEL şi este timpul să dezlegăm misterul: priviţi coperta!

Din păcate nu putem să vă premiem pe toţi cei care aţi dezlegat misterul. Noi redactorii LEVEL am votat scrisoarea care se apropia cel mai mult de adevăr şi am premiat-o cu jocul full „British Open Championship GOLF".

Câştigătoarea se numeşte **Iordăchiţă Elena-Andreea** din Iaşi. Aceasta este soluţia dată de Elena:

Pentru cei care aţi răspuns corect dar nu aţi avut norocul de a câştiga acest joc, am organizat o tombolă pentru 3 abonamente pe 1 an la revista LEVEL. Aceştia sunt norocoşii câştigători:

**Szabo Robert** din Timişoara
**Palade Bogdan** din Buhuşi, Bacău
**Rădulescu Mihnea** din Cluj Napoca

## Mii de scuze!

[illegible]

## talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu copia chitanței sau a ordinului de plată pe adresa OP 13, CP 4, 2200 Brașov, pentru departamentul "ABONAMENTE".

**Firmele se pot abona prin intermediul RODIPET SA, poziția de catalog 4262.**

**Talonele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin **mandat poștal** pe adresa:
**d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov.**
sau prin **ordin de plată** în contul "Vogel Publishing"
37075 la **Societe Generale Brașov**

## talon de abonament

☐ *DA*, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL** cu CD, pe o perioadă de:

☐ 6 luni, la prețul de ☐ 90.000 lei

☐ 12 luni, la prețul de ☐ 180.000 lei

**începând cu luna:** ☐

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Nume, Prenume: | | | | |
| Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap. |
| Loc. | Cod | Județ | | |
| Telefon: | E-mail: | | | |

Am plătit ..... lei în data de ..... cu

☐ mandatul poștal nr. .....

☐ ordinul de plată nr. .....

10/98

# Abonează-te acum!

Și vei avea ocazia de a câștiga o excursie la Barcelona, Spania. Singura condiție este să te abonezi pe o perioadă de un an de zile. Astfel, trei dintre cei ce se vor abona pe un an de zile la **LEVEL** vor participa la tombola al cărei premiu este o excursie de 10 zile în Spania. Nu rata ocazia! Te abonezi și câștigi! Fericiții care vor câștiga această tombolă vor fi anunțați telefonic.

## Atenție!

Data limită de trimitere a abonamentului este de 09.10.1998 (data poștei). Tot ce trebuie să faceți este să completați talonul de mai sus, să vă abonați pe un an de zile și să trimiteți acest talon pe adresa redacției noastre însoțit de dovada plății! Redacția vă urează mult succes!

## talon de comandă LEVEL

☐ DA, vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

| Revista | Buc. | Preț unitar | Preț total |
|---|---|---|---|
| LEVEL Nr. 1 | | 7.000 | |
| LEVEL Nr. 2 | | 7.000 | |
| LEVEL Nr. 3 | | 10.000 | |
| LEVEL Nr. 4 | | 10.000 | |
| LEVEL Nr. 5 | | 10.000 | |
| LEVEL Nr. 6 | | 10.000 | |
| LEVEL Nr. 7 | | 10.000 | |
| LEVEL Nr. 8 | | 18.000 | |
| LEVEL Nr. 9 | | 18.000 | |
| LEVEL Nr. 10 | | 18.000 | |
| LEVEL Nr. 11 | | 18.000 | |
| LEVEL Nr. 12 | | 22.000 | |
| | | TOTAL: | |

Vă rog să expediați revistele pe adresa de mai jos:

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Nume, Prenume: | | | | |
| Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap. |
| Loc. | Cod | Județ | | |
| Telefon: | E-mail: | | | |

Am plătit ..... lei în data de ..... prin ☐ mandatul poștal nr. ..... ☐ ordinul de plată nr. .....

Semnătura: .....

10/98

## ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata, vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/153108, 068/150886)

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa: D-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing" 37075la Societe Generale Brașov

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Nu expediem reviste ramburs!

# TOP TEN

Și astfel am ajuns și la o sută de pagini... Prin intermediul vostru, al cititorilor noștri fideli. Acum trebuie să facem față unui număr tot mai mare de taloane de top și de scrisori. Poate că mulți s-au întrebat cum realizăm noi acest top ten. Regula este simplă: titlul care se regăsește cel mai frecvent în taloane iese pe locul întâi și tot așa. Luna aceasta a trebuit să prelucrăm nici mai mult nici mai puțin de 674 de taloane de top ten... Groaznică muncă! So what, says LEVEL... Be happy and enjoy the winners of the month!

## TOP TEN

Scrieți mai jos primele zece jocuri preferate de voi și trimiteți apoi acest talon pe adresa redacției noastre.

1._____
2._____
3._____
4._____
5._____
6._____
7._____
8._____
9._____
10._____

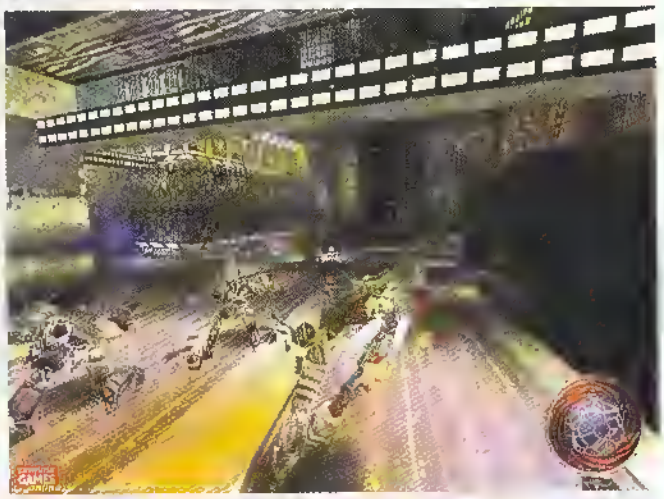
## And the winner is...

Și primele zece jocuri alese de voi luna aceasta sunt:

| Poziția | Titlu | Producător | Tendința |
|---|---|---|---|
| 1. | Quake2 | ID Software | ↔ |
| 2. | Age of Empires | Ensemble | ↔ |
| 3. | Starcraft | Blizzard | ↘ |
| 4. | Tomb Raider II | Core Design | ↗ |
| 5. | Dark Reign | Auran | ↗ |
| 6. | Diablo | Blizzard | ↘ |
| 7. | Mortal Kombat Tri. | Midway | ↔ |
| 8. | Motorhead | Digital Illusions | ↘ |
| 9. | FIFA RTWC '98 | EA | ↘ |
| 10. | Total Annihilation | Cavedog | ↗ |

## Slave Zero – Accolade

Ce este *Slave Zero*? Un joc cu roboți giganți, de la **Accolade**, care se desfășoară într-un singur oraș, guvernat bineînțeles de un „bad guy" ce-și exercită puterea cu ajutorul unor roboți uriași numiți Sentinels. Însă acești Sentinels sunt niște puișori amărâți pe lângă enormii Slave (60 de picioare înălțime). Acești titani sunt jumătate mașinărie și jumătate organici, și pentru a funcționa au nevoie de un tip de energie numită Dark Matter. Misiunea ta în joc începe când furi prototipul unui astfel de robot (Slave Zero), iar apoi cutreieri orașul luptându-te cu Sentinels și reglându-ți conturile cu șefii cei mari. „*Slave Zero* este un joc de acțiune, nu un simulator" susține producătorul Matt Power. Misiunile jocului au loc în diferite părți ale orașului: zona industrială, canalizarea, baza militară, fabrica unde se construiesc roboții, primăria (unde te vei confrunta cu boss-ul final), etc. Interacțiunea ta cu lumea înconjurătoare nu se limitează doar la spulberarea câtorva roboți; poți doborî avioane, poți ridica mașini sau oameni, ai contacte cu populația și forțele convenționale. Pentru a putea realiza toate aceste lucruri, **Accolade** folosește un engine nou, numit Ecstasy, ce permite folosirea mai eficientă a hardului. După propriile declarații, era imperativă crearea unui engine care să suporte spații largi, animații de calitate și obiecte destructibile. Chiar dacă jocul pune accent pe dimensiunile Slave-ului, nu trebuie să vă speriați, ați scăpat de imensii și greoii roboți de până acum. Slave este un robot agil, el va alerga, va sări, se va cățăra și se va rostogoli. Este un robot ce se va mișca repede și va reacționa rapid. Pentru a nu-ți răpi plăcerea acțiunii, îmbunătățirile robotului tău se vor limita la ceva power-ups și armuri mai puternice. Nu a fost uitat nici armamentul, partea cea mai tare a unui astfel de joc.



## Wizardry VIII – Sirtech

Începând cu *Wizardry: Proving Grounds of the mad Overlord* (1981) și încheind cu *Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant* (1992), seria Wizardry a fost întotdeauna în topurile RPG. Iată că **Sirtech** va lansa în curând *Wizardry VIII*. Va urma el tradiția și va deveni un joc de top? Fanii mai vechi ai seriei vor observa cu bucurie că, deși **Sirtech** a schimbat considerabil sistemul folosit în *Crusaders of the Dark Savant*, nu a schimbat elementele care au făcut din acesta jocul anului 1992. Are în continuare vechile rase și profesii, și poți să-ți alegi personajele și din vechile jocuri. Mai mult chiar, jocul are mai multe începuturi ce determină locul de unde începi, ce aventură începi, și cine îți va fi amic sau vrăjmaș. Bineînțeles că fiecare aspect al jocului a fost renovat complet, începând cu grafica 3D. Poți privi în ce direcție dorești, iar lumea înconjurătoare este interactivă. Din păcate, *Wizardry VIII* este făcut pentru calculatoarele ce posedă acceleratoare 3D. Și pot să vă spun că realizările sunt excepționale: raze de lumină ce pătrund prin crăpături, magii cu efecte spectaculoase, vitralii. Monștrii și personajele sunt poligonale, nu bitmap-uri, poți să le vezi corpurile în trei dimensiuni. Mulți jucători de RPG s-au plâns de regulile complicate și hazardate al bătăliilor. *Wizardry VIII* rezolvă această problemă fără a fura din farmecul jocului. Gradul de dificultate este balansat, făcând viața mai ușoară la începutul jocului, și mult mai grea pe timp ce te apropii de sfârșit, și gata cu croazierele de plăcere din finalurile de joc. De vreme ce jocul este anunțat de-abia pentru martie '99, multe se mai pot schimba până atunci. Însă un lucru este sigur. The Dark Savant s-a întors, iar aceasta este o veste foarte bună pentru fanii seriei Wizardry.

# FLASH

## Macintosh

[illegible]

## Deutsche Telekom

[illegible]

## Atenție la serviciile gratuite de e-mail

[illegible]

## Tower pe net

[illegible]

# FLASH

## Starcraft Rolls On

[illegible]

## Eidos face bani

[illegible]

## Ştiri de la Westwood

[illegible]

## Unreal la TV?

[illegible]

## Delta Force – Novalogic

Nu vă speriaţi, nu este un nou film cu Chuck Norris. *Delta Force* este un joc de acţiune bazat pe operaţiunile forţelor speciale ale armatei americane, fie ele Green Berets sau Rangers. Un joc la persoana a treia în care conduci o trupă într-o mulţime de misiuni de-a lungul şi de-a latul planetei. Îţi alegi armele dintr-un arsenal foarte bogat de arme REALE, împreună cu alte elemente indispensabile reuşitei unei misiuni: grenade, mine, binocluri, etc. Nimic extraordinar aţi fi tentaţi să ziceţi. Dar... **Novalogic** s-a decis să aducă în acest gen de jocuri ceva ce aşteptam de mult: REALISMUL. Armele sunt acum mortale, nu numai pentru inamici, ci şi pentru tine, căci în *Delta Force* nu există health points sau Medi-Kit-uri. Un foc bine ţintit şi devii history. *Delta Force* merge pe principiul artei războiului modern potrivit căruia armele sunt letale. Dacă eşti văzut, eşti mort. Acest lucru nu trebuie să te sperie totuşi, inamicii îşi vor vedea liniştiţi de treburile lor atâta timp cât nu te-au reperat. Dar un sunet, un foc de armă, orice îi poate alerta. Şi încă un lucru: sunt dotaţi cu walkie-talkie, ceea ce poate însemna întăriri dacă apucă să dea alarma. La capitolul realism putem include şi restricţiile mişcărilor datorate mediului: la deal sau la vale mergi mai încet, şi alergi mult mai repede fără armă în mână. Peste 200 de animaţii sunt folosite pentru realizarea mişcărilor personajelor, incluzând o mulţime de feluri de a muri, în funcţie de locul unde a fost lovit. Nici nu-i de mirare că şi-au permis atât de mult cei de la **Novalogic**, de vreme ce au lucrat sub îndrumarea unui fost ofiţer Delta Force.

## The Game of Life – Hasbro Interactive

Vă mai aduceţi aminte de anii frumoşi când nici nu ştiam ce sunt calculatorele şi ne pierdeam timpul cu jocuri ceva mai palpabile, Piticot, Bunul Gospodar sau Monopoly. **Hasbro Interactive** a încercat să reînvie acea perioadă şi aduce pe PC-uri *The Game of Life*. Jocul acceptă până la şase jucători pe aceeaşi tastatură sau prin Internet. Alege-ţi personajul dintr-o grămadă de figuri de diferite etnii, alege-ţi o culoare şi ai pornit într-un voiaj prin viaţă care, în joc, se întinde între 1950 şi 2000. Planşa, 3D şi ea că e la modă, este plină cu imagini ciudate şi animaţii. Învârte ruleta virtuală în fiecare tur şi vei avea câte o animaţie first-person în timp ce înaintezi prin peisajul ciudat realizat de **Hasbro Interactive**. Odată cu timpul, şi anii bineînţeles, muzica, maşinile, coafurile, totul se schimbă. Îţi alegi cărarea vieţii, o carieră sau colegiu, te căsătoreşti (partenerul tău va fi unul dintre ceilalţi jucători), şi nu vă faceţi iluzii, partenerii de acelaşi sex nu au voie să formeze familii. Fiecare lăcaş de pe planşă în care aterizezi are animaţia proprie. Deci învaţă cu sârg în colegiu, întemeiază-ţi o familie, adoptă nişte gemeni, plăteşte-ţi taxele, câştigă concursurile de tinere talente, şi vizitează milioane de kilometri pătraţi atunci când *The Game of Life* va apărea în octombrie.

## CrossPad

**Să nu uităm scrisul de mână**

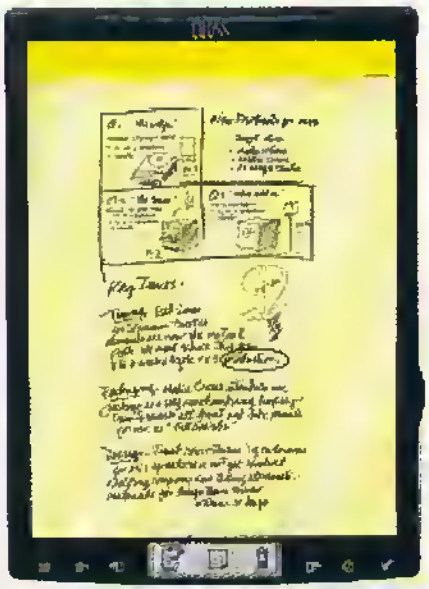
Introducerea în calculator a unor schiţe sau note de mână poate fi o sarcină destul de grea fără uneltele adecvate. Acum, firma Cross oferă două soluţii: iPen Pro şi CrossPad.

iPen Pro este un creion electronic ce se utilizează cu o tabletă grafică. Aceasta se conectează prin intermediul unui port în infraroşu la calculator, iar soft-ul său permite introducerea notelor de mână direct în documente Microsoft Word 97, spreadsheet-uri, e-mail-uri sau faxuri. De asemenea, poate fi utilizat şi ca mouse. Suprafaţa specială a tabletei simulează activarea butonului stâng al mouse-ului la apăsarea creionului pe suprafaţa acesteia.

Al doilea produs, CrossPad este o tabletă format A4 pe care puteţi pune o hârtie şi scrie pe ea, iar pe măsură ce scrieţi, notele sunt stocate şi pe suprafaţa sensibilă la atingere a dispozitivului. Când daţi pagina, nu uitaţi să schimbaţi şi „pagina digitală" prin apăsarea unui buton de pe marginea tabletei. CrossPad poate stoca peste 50 de pagini de note, schiţe sau diagrame. Acestea pot fi transferate pe un PC pentru o prelucrare ulterioară.

Informaţii suplimentare puteţi găsi la http://www.cross-pcg.com.

iPen este o interfaţă „cu faţă umană" între utilizator şi calculator.



## Compaq

**ProLiant 1850R**

Compaq Computer Corporation a anunţat în cursul acestei luni, lansarea unui nou server rack numit Compaq ProLiant 1850R. Acesta permite găzduirea a până la 14 servere într-o carcasă standard. Compaq ProLiant 1850R oferă providerilor de Internet (ISP) şi altor clienţi la nivel de întreprindere puterea a până la 28 de procesoare Pentium II la 400Mhz pentru a realiza soluţii multi-server puternice. Arhitectura dual procesor, bus-ul la 100 MHz, memoria ECC SDRAM DIMM la 100 MHz, controlerul dual channel Wide-Ultra SCSI-3, 7 drive bay-uri şi accesibilitatea către componentele interne fac din acest server o soluţie ideală pentru aplicaţii file/print, Windows NT, mail sau baze de date.

Totodată, ProLiant 1850R este platforma ideală pentru aplicaţii Internet atât datorită designului sau cât şi faptului că include ProLiant Web Server, ProLiant Firewall Server şi ProLiant E-Commerce Server.

## Acer

**Extensa 368**

Extensa 368 este un nou membru al familiei de notebook-uri Acer Extensa 365. Acest portabil compact este destinat începătorilor în „mobile computing". Cu o greutate de numai 2,9 kg acesta oferă performanţe bune şi confort optim. Utilizatorul poate alege între ecrane DSTN sau TFT de 12,1" cu o rezoluţie de 800x600 şi 65536 culori.

Notebook-ul este echipat cu un procesor Pentium MMX la 233 MHz, 32 MB EDO RAM, harddisk de 3,2 GB şi CD-ROM integrat de 20X.

Prin conectarea unui mouse, a unei tastaturi şi a unui monitor extern, acesta poate fi folosit şi ca desktop computer.

Tehnologia Heuristic Power Managament permite o perioadă de funcţionare de până la 3 ore cu o baterie NiMH obişnuită.

# FLASH

## Parolă inteligentă

## Microsoft NT 5.0

## E-mail sigur

## Unealtă gratuită

## Atenţie la free e-mail!

# FLASH

## Viermii! Mai mulți viermi!

[illegible]

## E-mail sigur

[illegible]

## Internet 2

[illegible]

## Caesar III – Sierra Studios

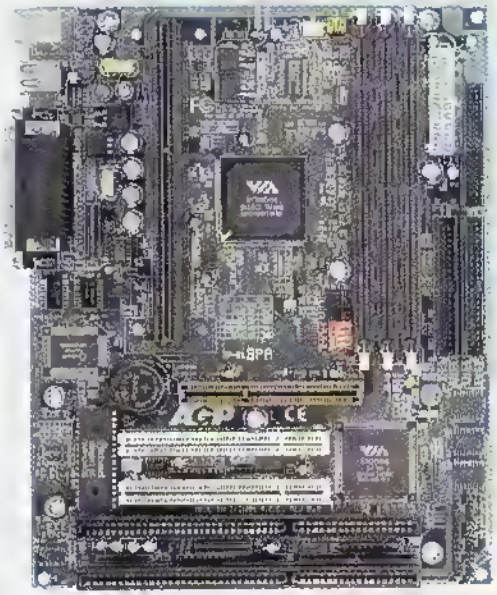
Al treilea joc al seriei, *Caesar III* pare mai mult o evoluție decât o revoluție. Marea parte a jocului este Caesar II, dar înfrumusețat și adus la standardele finalului de deceniu. Oricum, sunt și câteva noutăți semnificative. Să poți construi Roma într-o zi... iată o provocare ce merită luată în seamă. Sau măcar un oraș roman decent. Dacă uneori primești un oraș gata construit, altădată tot ce ai este un teren sterp, un sac de galbeni și ordinele împăratului. Depinde de tine acum să pui bazele unui oraș, ținând cont de elemente ca: accesul la apă, teren arabil și de restul imperiului, păstrând în același timp spațiu și pentru industrie și dezvoltarea ulterioară. Cum e și normal, începi prin a construi niște ferme și grânare, după care rezervi niște teren pentru locuințe (nu tu le construiești ci locuitorii Romei). Cu cât vin mai mulți oameni în orașul tău, trebuie să le oferi locuri de muncă, precum și alte facilități. Vei obține noi ramuri ale industriei (olărit, producerea cleiului, etc.), noi structuri administrative (a se citi academii, barăci etc.), de sănătate, de distracție și educaționale (băi publice, teatre, biblioteci) și multe altele. Trebuie să te dezvolți inteligent, protejându-ți mereu orașul de invazii și nu uita să ici în calcul și inevitabilele catastrofe naturale. Ca și până acum, *Caesar III* este un effort solo. Așa că nu aștepta ajutor de nicăieri, nici chiar de la prietenii tăi (multiplayer-ul lipsește cu desăvârșire), ia-ți dinarii și papirusurile și construiește un oraș pe care și Caesar să-l dorească.

## Shadow Company – I-Magic

Produs pentru **I-Magic** de către **Sinister Games**, *Shadow Company* este un real-time strategy cu o grafică 3D superbă. E anul 2014, și, datorită confruntărilor etnice din Africa, dictatorul din Month Club angajează pe oricine dorește să lupte pentru cauza lui. Tu lucrezi pentru o agenție de mercenari, care este mai mult decât bucuroasă să-i trimită acestuia câteva commando-uri. Așa că te trezești la comanda unei trupe de șoc în drum spre Africa pentru a duce la capăt o misiune foarte bănoasă. După două zile de lupte sângeroase, ambele părți au pierderi grele și echipa ta e obligată să se retragă. Conducerea companiei se hotărăște să se spele pe mâini de această afacere. Oficial, toți morții au fost recuperați, iar supraviețuitorii s-au întors la casele lor. Dar, cum se face că tu și oamenii tăi sunteți în continuare pe câmpul de luptă? Compania te-a trădat și nu s-a obosit să recupereze nici măcar vii, darămite morții. O simplă transmisie prin satelit „trupa ta a fost dezactivată" și ai rămas de unul singur într-un mediu ostil. De acum încolo numai de tine depinde supraviețuirea ta și a vitejilor tăi camarazi. Tu hotărăști destinul fiecăruia.

## VIA ApolVIA Apollo Pro

**Un motherboard compatibil Intel BX**



Firma EPoX a lansat prima sa placă de bază compatibilă Intel BX, bazată pe chipset-ul VIA Apollo Pro, numită P2-100A. Aceasta suportă atât frecvența de 66 MHz cât și cea de 100 MHz. Setarea se face prin switch-uri DIP.

Placa este în format Micro ATX și are 3 socluri DIMM de 168 de pini ceea ce permite instalarea unei memorii RAM de până la 384 MB, un soclu AGP 2x, 2 ISA și 2 PCI.

Informații suplimentare se pot obține de la firma Elsaco, telefon 031-514278 sau de la adresele http://ww.elsaco.com sau http://epox.com

## Soyo

Sunet și grafică pe motherboard

Firma Soyo a lansat o nouă placă de bază în format micro ATX ce integrează sistemul grafic și de sunet. Aceasta reprezintă o soluție cu preț redus pentru desktop-uri.

Bazat pe chipset-ul SiS 5598 PCI, noua placă SY-5STM are dimensiuni reduse: 24,4 x 19 cm. Are 512 KB cache on-board și oferă 2 sloturi DIMM de 168 de pini, ceea ce permite instalarea a maxim 256 MB RAM. Soclul Socket 7 dotat cu regulator de tensiune switch mode și sistemul Smart detect permit utilizarea plăcii cu o varietate de procesoare incluzând Pentium MMX, până la 233 MHz, IDT WinChip C6, IBM/Cyrix 6x86, MX și MII, ca și AMD K5 și K6 până la 300 MHz.

Pe placă este integrat un accelerator grafic pe 64 de biți cu engine grafic BITBLT îmbunătățit și RAMDAC la 170 MHz, pe 24 de biți, true-color.

Sistemul UMA (Unified Memory Architecture) partajează până la 4 MB din memoria sistem în incremente de 0,5 MB, permițându-i astfel să suporte toate modurile grafice comune de mare rezoluție, până la 1280+x1024.

De asemenea, pe placă există un sistem audio full PnP, compatibil SoundBlaster Pro. Are integrat un procesor de efecte 3D și poate lucra cu sunet pe 8/16 biți mono/stereo de la 4 KHz până la 48 KHz în full duplex, pentru playback și înregistrare un mod concurent.

Placa dispune de 2 sloturi PCI, 2 ISA și 2 USB, este compatibilă cu specificațiile PC97, ACPI și ECC.

## Feel-It

**Mouse-ul care răspunde**

Feel-It este exact ceea ce sugerează numele, un mouse care transformă mișcările de pe ecran în reacții tactile de răspuns. Dacă trageți un icon cu mouse-ul Feel-It, veți simți că icon-ul are greutate. Redimensionați o fereastră și veți simți că aceasta este elastică. Texturi, lichide, diverse suprafețe, vibrații - acest dispozitiv poate aduce un realism deosebit interacțiunii cu aplicațiile dumneavoastră.

Mouse-ul utilizează tehnologia force feed-back într-un mod nou, iar algoritmi mai avansați permit acestuia să simuleze nu numai suprafețe dure, ci și lichide sau vibrații.

Totuși, se pune întrebarea dacă programatorii își vor irosi prețiosul timp scriind programe care să simuleze senzația de prosop moale pentru cei care nu lucrează cu Feel-It.Informații suplimentare puteți găsi la http://www.immerse.com.

# FLASH

## Speed Busters-Ubi Soft

[illegible]

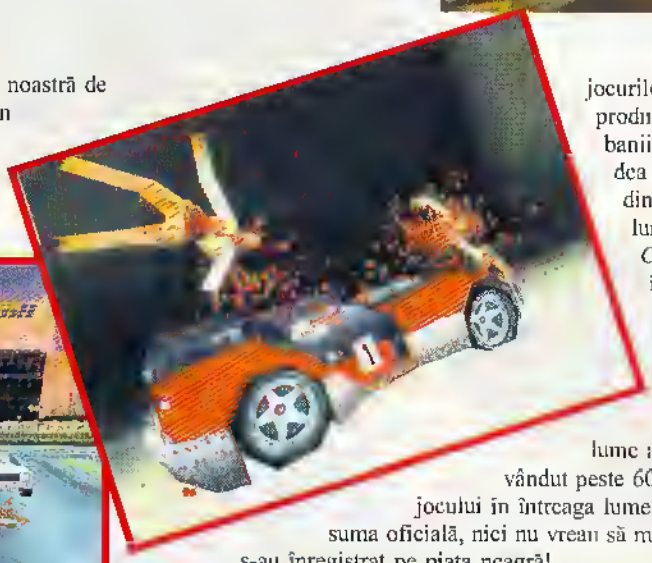
## Internet 2

[illegible]

# CARMAGEDDON II
## CARPOCALYPSE NOW

**Cel mai devastator şi mai ucigător simulator auto revine. Pregătiţi-vă pentru ce-i mai rău, căci va fi „murder on the streets".**

Ceea ce probabil a impus *Carmageddon* în viaţa noastră de zi cu zi (mă refer la viaţa gamerilor), a fost zicala din manualul jocului *Carmageddon*, şi anume „So many pedestrians... so little time". Această zicală a devenit celebră printre fanii înrăiţi ai genului. Care gen? Genul *Carmageddon*! Spun asta pentru



că, într-adevăr, *Carmageddon* a deschis orizonturile unui nou tip de jocuri... neegalat până acum de nici un joc din nici un punct de vedere. *Carmageddon* a speriat pisicile din alcile cele mai întunecate, a băgat în sperieţi pietonii din întreaga lume, a atras atenţia unor guverne ce luptă împotriva violenţei din jocuri (Germania), a făcut mii şi sute de mii de gameri fericiţi! Carmageddon nu mai este doar un joc foarte bun, este un nou gen în lumea jocurilor, este probabil produsul care face toţi banii pe care ar putea să-i dea un gamer român, sau din orice alt colţ al lumii! Reţineţi, *Carma-geddon* înseamnă...

### Superlativ!

*Carmageddon* a răvăşit întreaga lume a gamerilor. S-au vândut peste 600 de mii de copii ale jocului în întreaga lume...şi aceasta este suma oficială, nici nu vreau să mă gândesc ce vânzări s-au înregistrat pe piaţa neagră!

### Un interviu foarte scurt (and sick) cu cei de la Stainless

[illegible]

# KILL KILL KILL!

Este de la sine înțeles, *Carma II* va avea o grămadă de power-ups noi noute, care mai de care mai originale și ucigașe! Toate cele care au fost prezente în Carma I vor rămâne și în *Carma II*, dar să vedem ce mai este nou:

**Pedestrian Repulsificator**

Acest power-up vă va aduce o grămadă de satisfacție! Apăsați doar un buton pentru a lansa pietonii în aer cu un arc uriaș.

**Opponent Repulsificator**

Cam același lucru cu cel dinainte, doar că bestia asta este capabilă să răstoarne o mașină întreagă. Folosiți acest repulsificator pe un tramvai pentru a distruge tot ce vedeți prin apropiere.

**Drunken/Suicidal/Exploding/Giant-Headed/Helium-Filled Pedestrians**

O listă impresionantă de power-ups pentru a transforma în toate felurile pietonii. Să vedem, pe rând. Pietonii beți se vor plimba ca niște... bețivi! Pietonii sinucigași se vor opri chiar în fața mașinilor! Pietonii cu capete gigantuce... au capete gigantice, desigur! Cei umpluți cu helium își vor lua zborul spre al 7-lea cer la cea mai mică atingere a unei mașini.

**Dismemberfest**

Îi face pe pietoni să fie ca niște leproși... adică nu trebuie prea multă chinuială ca să-i dezembrați și cine știe ce mai vor mințile voastre bolnave să le faceți.

**Mine-Shitting/Oil Slicks from Your Arse**

De tradus nu mai traduc... ar fi prea de tot. Ce fac aceste power-up-uri este de la sine înțeles... și dovedesc puterea pe care o oferă „armele convenționale" din Carma II.

Pentru cei care nu sunteți familiari cu Carmageddon, vă recomand site-ul www.sci.co.uk. Sau puteți citi articolul la care vă uitați curioși chiar acum.

Carma-ul original a fost, probabil, primul joc care a inclus astfel de trăsături: să calci oameni pentru puncte, să calci oi, vaci, porci și ce-o mai fi pe acolo, pentru puncte, să te ciocnești cap în cap cu oponenții... sau să le faceți pe toate în același timp. Jocul a fost considerat incorect din punct de vedere politic de cei din Camera Lorzilor, care nu au jucat în viața lor un joc pe calculator. În urma vizionării lui au decis, și citez: „joc cu un conținut revoltător de violent ce nu este în conformitate cu normele morale", etc. etc. știți voi povestea.

Cam așa a început istoria jocului Carmageddon. Acum pregătiți-vă pentru Carmageddon II: Carpocalypse Now. Dacă v-a plăcut la nebunie primul Carma, atunci probabil că o să vă internați când o să vedeți Carma II. It's better. It's bigger. It's wilder. It's the BEST. De data asta nu se rezumă la a conduce ca un maniac, de data asta este vorba despre mișcări reci și calculate, totul este premeditat și făcut cu cea mai mare ură și plăcere. De data aceasta, Max Damage nu este un maniac depresiv – este un nebun de legat!

SCi™ SCi™ SCi™ SCi™

# Total HARD-CORE

[illegible]

[illegible]

[illegible]

## Appetite for destruction!

[illegible]

## To Bleed or Not to Bleed?

[illegible]

## O Viziă de miliarde la 2007?

[illegible]

# SCi SCi SCi SCi

## Mic istoric al firmei Stainless Software

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

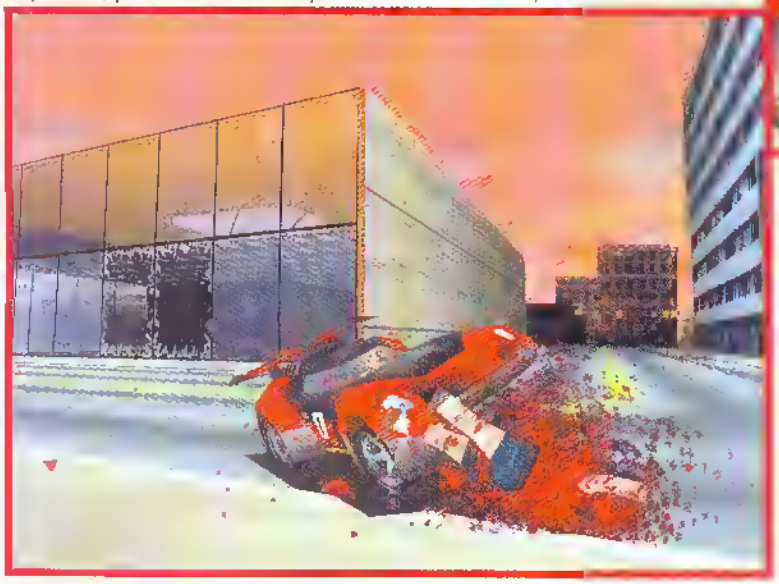
[illegible]

[illegible]

Primul joc a fost incredibil de inovativ şi şi-a atins scopul cu uşurinţă, a fost total. A avut nişte maşini excelente, efecte la fel de reuşite, din nefericire oamenii erau bitmap-uri, la fel ca şi maşinile parcate pe margine, acestea nu puteau fi distruse, dar puteau fi totuşi răsturnate în toate felurile. Jocul te acapara pentru ore şi ore-n şir. Engine-ul care a fost folosit la început a avut mici probleme cu 3Dfx-ul, dar acum se va folosi un nou engine, reconstruit din cap până în picioare şi care va avea suport 3D de la bun început.

## Return to a Life Where You Don't Get Internal Organs In Your Hair?

Cam asta era întrebarea jocului dacă încercai să ieşi din el. Probabil... de fapt, cu siguranţă, în Carma II vom întâlni noi cuvinte de „duh" ca să spun aşa. Vom mai întâlni şi maşini noi, pietonii vor circula pe străzi ca în realitate, vor trece pe la trecerea de pietoni pe verde la fel ca şi maşinile (Drone) care nu fac parte din concurs, şi care vor respecta regulile de circulaţie. Să sperăm că jocul nu va fi prea pretenţios în ceea ce priveşte cerinţele hardware. Producătorii ne promit că se va mişca bine, având un engine nou şi un frame rate ridicat. Suportul multiplayer va rămâne acelaşi. Şi acum o surpriză excelentă: Carma II permite înlocuirea înfăţişării personajelor şi pietonilor, adică puteţi să



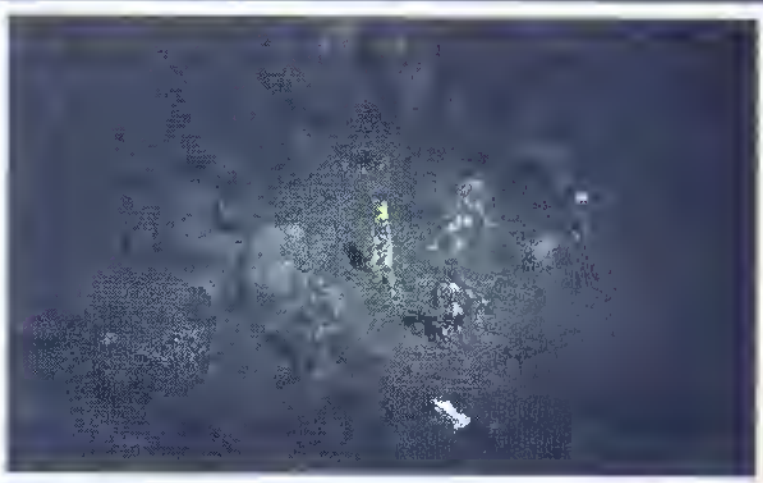
editaţi foarte uşor modul în care vor arăta oamenii... şi presupun că în acest fel mulţi profesori, vecini, prieteni, şefi sau ce mai vreţi voi vor muri în lumea *Carmageddon II*. Până atunci, să aşteptăm un LEVEL review, ce ziceţi? (Carma rules!)

*Sergio*

### LEVEL DATA

[illegible]
Hardware: Pentium [illegible], 32 Mb RAM
[illegible]
Multiplayer: [illegible]
Platforme: Win 95
[illegible]

**Mult aşteptata continuare a faimosului RPG Diablo *îşi dezvăluie secretele. Pregătiţi-vă pentru o nouă luptă împotriva Răului suprem.***



## What's New?

## Size DOES Matter... and the story, too

## Magii, arme, obiecte şi... Bighead?

Sanjin

# DIABLO II

## Akara, Rogue Priestess

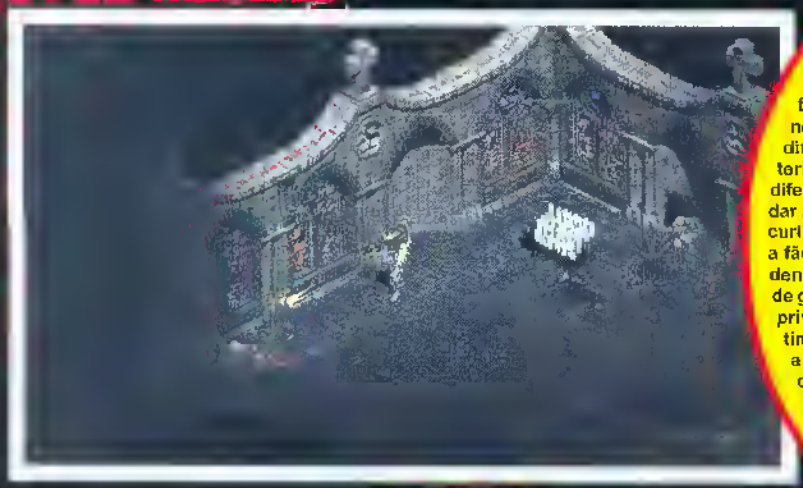
## Charsi, Rogue Blacksmith

## Gheed, Caravan Trader

## Kashya, Rogue Captain

## Warriv, Caravan Leader

## Rogue Mercenary



## Amazon

Această puternică temeie face parte din niște grupuri nomande ce cutreierà pe câmpiile din apropierea Mării Sudului. Cătăteriile acestea i-au condus adesea în diferite conflicte cu alte populații, așadar Amazon este antrenată pentru atacuri și pentru apărare. Acest stil de viață a făcut-o destul de puternică, independentă și capabilă să treacă prin orice fel de greutăți. Este foarte bună în ceea ce privește trasul cu arcul, dar în același timp se pricepe la aruncatul suliței și a altor obiecte asemănătoare precum și la lupta corp la corp. A fost deseori angajată ca mercenar și dă dovadă de loialitate atâta timp cât sunt și interesele ei în joc.

## Necromancer

Din zonele mlăștinoase ale sudului apare un personaj misterios într-o pelerină. Necromancerul, după cum o explică și numele, este un tel de vrăjitor ale cărul magii se ocupă în general cu învierea morților și controlarea anumitor creaturi în interese personale. Deși țelul lui se identifică adesecri cu cel al Luminii, anumite persoane nu cred că acesta este cu adevărat de partea Binelui. Îndelungate ore de studiu în mausoleuri întunecate au făcut ca pielea lui să fie pală, iar figura sa scheletică. Mulți l-au respins, dar nimeni nu s-a îndoit de puterea lui de Necromancer.

## Sorceress

Una dintre femeile ce s-au răsculat și s-au luptat cu secretele magiei folosite de bărbați, a ajuns să domine Clanurile din Est. Vrăjitoarea este un expert în creațiile mistice ex nihilo. Deși are anumite lipsuri în lupta corp la corp, magia de care dispune este foarte puternică atât în atac cât și în apărare. Singuratică și izolată, Vrăjitoarea acționează pe baza unor motive și etici de neînțeles pentru mulți, care par câteodată capricioase și chiar ofensive. În realitate, ea înțelege foarte bine lupta dintre Ordine și Haos, dar și rolul ei în această bătălie.

## Paladin

Cavalerii din Westmarch ce s-au alăturat armatelor regelui Leoric sunt cinstiți și urmează îndeaproape învățăturile lui Zakarum, Religia Luminii. Un luptător gata de acțiune, pentru care credința este un scut, și care luptă pentru ceea ce crede că este corect. În plus, credința sa îi dă puterea de a-i binecuvânta pe prietenii lui și de a-i blestema pe inamici.

## Barbarian

Barbarul este un membru al triburilor mai puțin evoluate ale civilizației și refuză influența celor pe care îi consideră neputincioși și slabi. Bătăliile neîncetate ale triburilor și continua luptă pentru supraviețuire într-un mediu sălbatic și ostil se reflectă în puterea Barbarului. Deși are lipsuri în ceea ce privește lucrurile sofisticate, Barbarul are un simț dezvoltat al observării mediului înconjurător. Barbarul crede în chemarea spiritelor animalice pentru a-i oferi puteri și abilități supranaturale, dar acestea nu vin decât să completeze excelentele tactici de luptă.

## LEVEL DATA

Producător: Sierra Software
Distribuitor: SCI
Hardware: Pentium 166, 32 Mb RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data de lansare: Sfârșitul anului 1997

# Tomb Raider III

**Aventurile Larei continuă, de data aceasta însă, sub o altă formă. *TR3* aduce o mulțime de elemente noi, fiind de pe acum un titlu despre care s-au scris multe. Cu alte cuvinte, la orizont se întrevede o sechelă „adevărată".**

În industria jocurilor, lucrurile se judecă cam în felul următor: „Dacă firma X vinde un milion de copii ale titlului Y, atunci hai să facem un Y mai mare și să vindem mai mult de atât". Și astfel începe războiul nesfârșit al cloneior. Istoria s-a repetat când Doom și Quake au spart piața. La fel s-a întâmplat când Myst a avut cel mai mare succes la vânzări. Și la fel s-a întâmplat când producătorii jocurilor Command&Conquer și Warcraft II au înregistrat venituri care pur și simplu au ieșit prin acoperișul companiei respective. Și așa ajungi la întrebarea: care este următorul titlu pe lista cloneior? Răspuns probabil: *Tomb Raider!*

Spre deosebire de versiunile precedente, acum sunt prezente în Tomb Raider III o mulțime de noi elemente. Detaliile grafice au fost mult îmbunătățite, iar jocul promite foarte mult la prima vedere.

## Go Lara!

Pentru mulți gameri, Tomb Raider și Lara Croft au însemnat pentru genul acțiune/aventură third-person ceea ce a însemnat first-person-ul Doom pentru istoria jocurilor. După ce **Eidos** a vândut milioane de exemplare din Tomb Raider și Tomb Raider II pentru PC și Playstation, compania a descoperit cu uimire că gamerii sunt însetați de action/adventure-uri în care poți explora, căuta, rezolva puzzle-uri și ocazional, împușca câte ceva. Această descoperire a câștigat interesul și altor companii. De exemplu, Red Orb intenționează să scoată pe piață un remake al odată renumitului titlu Prince of Persia. La fel, Raven și Activision refac Heretic-ul, în dezvoltare având acum Heretic II, un third-person fantastic. Chiar și Psygnosis intenționează să lanseze un action-adventure în care gamerul are minunata și inedita ocazie de a călări un dragon care scuipă (bleah) foc la intervale regulate. Acestea sunt doar câteva din titlurile care urmează pașii Larei și care, printre altele, sunt destul de promițătoare. N-aș vrea să numesc aceste jocuri clone pentru că fiecare aduce ceva nou și inedit. Și, bineînțeles, aceste produse sunt pline de imaginație și chiar promit foarte mult!

## She's Back!

Când a fost lansat Tomb Raider pentru prima dată, acum vreo doi ani, gamerii au fost pur și simplu captivați, nu atât de eroina Lara Croft, cât de noua tehnologie folosită și de jucabilitate. Astfel, **Core** a dezvoltat o tehnologie 3D, care până-n acel moment era folosită numai pentru titluri shoot'em'up, și a dezvoltat-o pentru a crea un spațiu tridimensional complet diferit. Tomb Raider era în mod fundamental un joc de acțiune – Lara dispunea de arme puternice pe care nu se temea să le folosească. În schimb, jocul era în așa fel construit încât în cadrul confruntărilor armate nu punea la încercare reflexele gamerilor. Toată acțiunea era concentrată pe aventură, explorare, descoperire și puzzle-uri. Dacă mai apărea câte un inamic ce trebuia împușcat,

Detaliile grafice sunt absolut devastatoare. În imaginea alăturată puteți vedea cât de bine a fost realizată apa și dinamica acesteia. Poate concura chiar și cu detaliile din Unreal. Absolut nimic nu lipsește din acest perisaj. În apă s-ar putea să găsiți chiar și niște peștișoridrăguți care umblă de colo-colo.

o făceai adesea fără prea mari probleme.

Încă de la prima vedere, *Tomb Raider III* este total diferit de celelalte două versiuni anterioare. Noua grafică aduce lumea Larei mult mai aproape de realitate: umbrele și efectele de lumină sunt acum mult mai bine realizate, fiind mai clare și mai reale (în special atunci când folosești torțe), iar apei i-a fost adăugat un efect translucid, lucru care schimbă mult atmosfera jocului. De asemenea, a fost modificată un pic și partea în care Lara se uită în jurul ei, de data aceasta mișcările realizându-se mult mai natural. În plus, producătorii s-au gândit să mai dezvolte un pic și engine-ul grafic, astfel încât să mai apară și ceva efecte și lumini colorate. Ah! Și bombă fraților: Lara are acum urechi!

Oricum, există o serie de modificări majore în lumea lui Tomb Raider: jocul va fi mai puțin liniar ca până acum. Lara va dispune de o locație centrală de unde poate alege misiunea pe care vrea s-o ducă la bun sfârșit. Acum gamerul este cel care stabilește ordinea în care vrea să parcurgă misiunile. Astfel, aceasta poate începe o misiune, pe la jumătatea acesteia poate salva, după care se poate întoarce în meniul principal și de aici poate începe o nouă aventură. Chiar mai mult, producătorii au promis realizarea unui sistem prin care să se facă o salvare automată, care poate fi mai apoi utilizată ori de câte ori se dorește. Apoi, producătorii s-au gândit că în funcție de cum termini un nivel, să ofere și ceva bonus-uri. Dar supriza cea mare a venit în momentul în care producătorii au grăit că s-ar putea ca salvările jocului să fie făcute numai la terminarea unei misiuni. Cele din timpul misiunii se vor putea realiza doar dacă sunt găsite niște cristale, bineînțeles ascunse și greu de găsit. Don't worry, be happy - că doar există cheat-uri.

## Lara imită maimuțele

O altă caracteristică nouă este aceea prin care Lara va fi capabilă să execute o serie de mișcări a la maimuțele din junglă. Mai precis, vor exista locații în care se vor afla mai multe bare paralele. Astfel, Lara se va agăța cu amândouă mâinile de prima bară, apoi va lua o mână de pe aceasta, va face o pendulare scurtă, se va agăța de următoarea bară și după aceea va face același lucru în continuare. Această idee a fost inițial concepută pentru ce-a de-a doua versiune a jocului (Tomb Raider II), însă echipa de programatori n-a mai avut timp și astfel s-a renunțat la un lucru destul de interesant zic eu.

Stați, că ideile nu s-au terminat aici: Lara încearcă să-l imite și pe Speedy Gonzales... sau o fi Ben Johnson? Oricum, vorba românului: „Fugu-i rușinoasă, da-i sănătoasă a naibii!". Așa încât, în situații disperate, Lara va dispune de ceva energie extra, care-i va permite un sprint sănătos care o va ajuta să iasă din... încurcătură. De asemenea, Lara va fi acum capabilă să deschidă ușile la fel cum o face fiecare dintre noi, acestea fiind acum de dimensiuni oarecum obișnuite. Și dacă, de exemplu, pe o masă se va afla un obiect, Lara nu va mai fi nevoită să sară întâi pe aceasta pentru ca mai apoi să-l culeagă, ci pur și simplu va întinde mâna și va lua de acolo ce i se cuvine. În sfârșit, intrările pasajelor secrete vor fi dispuse acum și undeva în apropierea solului, astfel încât eroina noastră se va întinde pe burtă și apoi așa, târâș-grăpiș, va ajunge în locațiile ascunse.

## „Ochii gamerilor asigură succesul jocurilor!"

Ce vedeți mai sus este un citat preluat din materia mea cenușie. Cu alte cuvinte, tocmai am vărsat expresia asta, și cred că am dreptate când spun că, dacă un joc e bun din punct de vedere grafic, e imposibil să nu aibă ceva succes la public. Punct și de la capăt: vizual, jocul pare mult mai curat decât Tomb Raider II – mai ales că *TRIII* va putea rula și în modul hi-res. Majoritatea noilor efecte – precum cele dinamice de

lumină, reflexiile apei și mișcarea acesteia - conferă jocului o nouă doză de realism. În plus, în *Tomb Raider III* există un nou efect prin care apa capătă o nuanță roșiatică în cazul în care Lara distruge ceva inamici subacvatici. Până aici toate bune, așa că ne-am întrebat: „Bă frate, da' Lara de ce vehicule și arme noi va dispune?". Păi, cum să vă spun, armele vor fi și ele un pic modificate, da' în nici un caz nu vor lipsi Uzi-urile și shotgun-urile (bag seama că o să avem de-a face și cu ceva AG-uri mai sofisticate). Cât despre vehicule – no limits! Vor fi bărci, scutere de zăpadă și de apă, poate niscaiva tancuri și ceva Mig-uri (ultimile două

sunt fabulații de-ale mele, pe care nu m-am abținut să nu le scriu – chiar mi-aș dori să existe așa ceva), ce să mai vorbim de mașini și motociclete. Spus mai pe românește: tacâmul va fi complet, desertul lipsind însă din motive necunoscute bucătarilor șefi (glumeam).

Și în timp ce mă preocupam foarte intens de rezolvarea misterului ce plutește în jurul vehiculelor ce vor fi folosite de Lara în *TR3*, am dat peste ceva și mai ciudat: **Eidos** va readuce în scenă renumiții și anticii dinozauri. Nu era de-ajuns că trebuia să faci față unor țărănoi cu puști cât China, acum mai trebuie să te descurci și cu niște bestii însetate de sânge care mai au în plus și niște dinți de oțel. T-Rex nu este nici pe departe o specie dispărută (cel puțin pentru **Eidos**).

Oricum, pe lângă dinozauri vor mai exista și ceva animăluțe drăgălașe care seamănă foarte bine cu niște pești Piranha. Așa că deschideți ochii și nu ezitați să folosiți în loc de undiță un pachețoi de dinamită sau ceva asemănător. Pe lângă numeroase alte chestii minuscule, țin să vă mai spun că vor mai exista și vreo 15 nivele care vor fi împărțite în trei aventuri distincte, care vor putea fi jucate aleator. De data aceasta, Lara va vizita Londra (măcar așa să vedem și noi orașu' ăsta, că viză n-avem de unde lua – poate doar de la mafie), Pacificul de Sud, India și chiar Area 51 (renumita Zonă 51 unde-și fac veacul extratereștrii, organizațiile secrete americane, dosarele X și acum și Lara). Nivelele vor fi mult mai puțin liniare ca în versiunile precedente, iar obiectivele misiunilor vor fi de asemenea mult mai variate. De exemplu, în Londra, Lara va face adevărate demonstrații de acrobație pe acoperișurile caselor până va ajunge într-o clădire de unde va trebui să extragă un artefact. Astfel, în loc ca eroina noastră să înceapă să tragă în orice băiat rău care se află în această clădire, ea va începe să-și etaleze cunoștințele în materie de sisteme de alarmă (poate mai învățăm și noi câte ceva și dăm o spargere adevărată la Banca Mondială – sau o fi Banca Mondială?).

## Cu puțin înainte de finish...

Mi-am amintit că mai am ceva să vă spun! Lara va dispune și de o serie de mișcări speciale care uneori vor fi cheia rezolvării unor puzzle-uri. În rest, prea multe nu se schimbă! Cum vor fi manevrate armele? Simplu... ușor de tot chiar – ca și-n Tomb Raider II. Deci, în ceea ce privește acest aspect, Tomb Raider II este din nou peste tot. **Eidos** nu s-a atins de auto-armare și auto-tracking. Totuși, trebuie să amintesc că de data asta armele vor scoate fum, tuburile gloanțelor trase vor fi aruncate care încotro, iar ca bonus va exista și un efect care va imita flăcările scuipate de arme în timp ce tragești. Puzzle-urile vor fi cam la fel cu cele pe care le-ați putut vedea în versiunile precedente. Și cum nimic nu are farmec fără ceva filmulețe – Lara va face un adevărat spectacol în genul Indiana Jones sau James Bond. Așa că faci o misiune – vezi un filmuleț drăguț... și tot așa până termini jocul și este lansat și Tomb Raider-ul pe marile ecrane. Da' n-am spus mai nimic despre capcane! Ei bine, astea sunt numeroase și, în plus, deosebite prin caracterul lor devastator și trist pentru fani. Așa că nu vor lipsi funiile care-ți vor agăța picioarele lăsându-te cu capul în jos și fără nici un fel de replică. Vor exista și inamici noi, care-s mai drăguț realizați (poate chiar îți vor zâmbi din când în când). Oricum, *Tomb Raider III* va fi cu siguranță unul din cele mai reușite titluri ale anului 1999, fiind deja de pe-acum un titlu mult așteptat.

*Mr. President*

**LEVEL DATA**

[illegible]

# CIVIL

# CALL

**Odată ce disputele legale au devenit istorie, cei de la *Activision* s-au apucat cu hărnicie să termine *Civilization: Call to Power*, hotărâți să încheie  până începe cumpărăturile de Crăciun. Și după devotamantul cu care lucrează, se pare că își vor atinge obiectivul**

## Strategie pe pâine

# IZATION

# TO POWER

[illegible]

## Mult mai ușor de manevrat

[illegible] mult timp înfiorându-și [illegible] sunt peste așteptări. [illegible] ceea ce poate fi [illegible] ceriu foarte întins [illegible] mii de [illegible] și [illegible] poi toate orașele [illegible] fiecare [illegible] în [illegible] peri automobilul, [illegible] va efectua automat toate tehnologiile [illegible] pentru a descoperi automobilul. [illegible] mult și city screen-ul, [illegible] ai la îndemână [illegible] informații despre orașele tale sortate după bogăție, productivitate, fericire, mărime sau comerț, etc. Un alt lucru care o să ne facă zilele mai ușoare este faptul că poți accesa orice oraș direct din city screen, fără a mai fi nevoit [illegible] cauți frenetic pe hartă. Și super cool, s-a introdus butonul de „maximize". Ce face acest buton? Păi, ne [illegible] joară. Ai descoperit industrializarea și vrei să [illegible] fie toate orașele tale fabrici? Nimic mai simplu: apeși butonul „maximize" [illegible] în gât cu [illegible]

[illegible] Activision [illegible] în joc toate variantele posibile de joc, în rețea de la [illegible] la Internet. Oricum, cea mai mare bilă neagră Civul [illegible] dintr-o din lipsul că AI-ul trișa. Îmi amintesc cum ne [illegible] de râs când un tanc nu reușea să înfrângă o unitate [illegible]. Stăteam și căutam tot felul de variante prin care [illegible] de sulițe puteau străpunge blindajul unui tanc. Activision a obligat acum AI-ul să se supună acelorași reguli ca și tine. În locul vechiului „dacă A, atunci B", ei au [illegible]

FIRST LOOK LEVEL

[illegible]

## În final

Odată ce o civilizație a depășit [illegible] în negura timpurilor, nu [illegible] imediat și în locul. Dacă [illegible] nu puteți [illegible] dom[illegible] un [illegible] de mult apus, nu puteți [illegible] și [illegible] pentru a vedea cu propri[illegible].

A sosit timpul pentru [illegible] cu adevărat un lider! Cum vă puteți [illegible] supraviețuiască? Cum vă puteți [illegible] și dezvolte și să prospere? Iată câteva [illegible] la care numai tu poți răspunde în [illegible] *Civilization: Call to Power*. Din [illegible] la frontierele necunoscute [illegible] construi propri[illegible] [illegible] mai dosti[illegible]

*Claus*

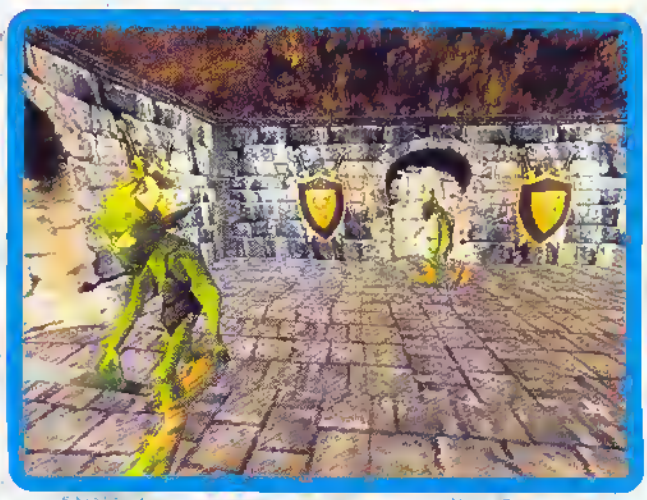
### LEVEL DATA

Producător: Activision
Distribuitor: [illegible]
Recomandat: Pentru [illegible]
Pentru AMD [illegible]
Etapă [illegible]
Multiplayer: [illegible]
Testat pe: Win 95
Data de lansare: [illegible]
Preț: [illegible]

# LEVEL PREVIEW

# Dungeon Keeper II

**Ei, ăsta da joc ce merită să fie aşteptat cu sufletul la gură. Continuarea celebrului Dungeon Keeper.**



Versiunea originală a acestui joc, care a câştigat o grămadă de premii pentru originalitate şi realizare, a fost lansată în luna iulie a anului 1997. După care a urmat un add-on numit Deeper Dungeons, la sfârşitul anului 1997. Acum, **Bullfrog**, casa de jocuri care s-a ocupat de jocul original, şi-a găsit de lucru la continuarea mult aşteptată a jocului.

Nick Goldsworthy a afirmat în ceea ce priveşte jocul: „Vrem să punem o poveste mai bună în acest joc, poveste expusă chiar de la început. Istoria principală se referă la existenţa a 20 de diamante ascunse în peşterile cu care sunteţi deja familiari, iar fiecare dintre aceste diamante constituie o parte dintr-un inel special. Tu, Dungeon Keeper-ul, va trebui să completezi toate cele 20 de nivele pentru a aduna cele 20 de nestemate. De îndată ce te afli în posesia inelului special, o uşă se va deschide către lumea de afară, permiţându-ţi să părăseşti adâncurile. Va trebui să te foloseşti de impi pentru a aduce la un loc, în inima dungeon-ului, cele 20 de diamante, înainte să „jump to the next LEVEL". Acest lucru poate să vi se pară foarte uşor, dar de fapt este ceva mai complicat. „Există misiuni speciale, stealth, în care va trebui să-ţi ascunzi unele creaturi în umbră, iar pe altele să le pui să fure anumite obiecte, precum şi misiuni în care va trebui să interceptezi un anume convoi pentru a pune mâna pe diamant. De data aceasta ne-am concentrat mai mult pe creaturi, pe abilităţile lor, rezistenţa lor la diferite efecte şi aşa mai departe".

„În jocul original puteai să tot antrenezi creaturile pentru ca ele să devină mai puternice. Acum, cu toate că antrenamentul va rămâne valabil, va fi necesar şi un „antrenament" mai adevărat. Aşadar, vei putea să arunci creaturile într-o prăpastie unde să se bată între ele. Toate celelalte creaturi se vor aduna să observe spectacolul, iar cea care va rămâne în picioare va câştiga o grămadă de experienţă."

Jocul va avea şi o serie de noi personaje. Cel puţin aşa afirmă Nick: „Da, vor exista creaturi noi. Spre exemplu, un Dark Knight cu ochii roşii şi armură anti-paladin; un hoţ care este asemănător cu un soldat din Commandos şi poate fi foarte folositor în jocurile multiplayer, şi un Dark Angel care poate transforma cadavrele în scheleţi gata de luptă. Şi alţii, desigur."

Pe lângă aceste personaje noi mai există şi o grămadă de noi capcane, care mai de care mai originală. Există o capcană asemănătoare cu o turelă, care poate detecta creaturile adverse şi le poate ataca. Alta are înfăţişarea unui gargoyle şi sperie anumite creaturi care vor intra în goană în alte capcane. Alte curse ar mai fi cea cu ţepi ascunşi şi una mai specială cu ajutorul căreia puteţi conecta mai

## Schimbări radicale?

Una dintre schimbările fundamentale din joc este cea legată de lupta din *Dungeon Keeper*. În jocul original era foarte simplu şi chiar primitiv, luai o grămadă de creaturi, le puneai pe toate la un loc şi ele se luptau. *Dungeon Keeper II* va pune ceva mai mult accent pe strategie, de exemplu, dacă laşi creaturile într-un pătrat, ele se vor deplasa în pătratele adiacente şi nu vei putea lăsa o creatură în capul altcia. Aceste lucruri vor face cu siguranţă din *Dungeon Keeper II* un joc mai strategic. O altă îmbunătăţire o constituie construitul camerelor care se va face mai uşor. Puteţi construi mai multe pătraţele deodată prin selectarea lor, în loc să construiţi bucăţică cu bucăţică.

multe capcane diferite. Când una dintre curse se va declanşa, se vor declanşa şi celelalte legate la ea. Aşadar, pot ieşi o grămadă de combinaţii originale. Numărul şi diversitatea capcanelor va depinde de cât de multă energie eşti dispus să consumi pe workshop. În trecut, tot ce te-ar fi costat ar fi fost aur, dar acum cei de la Bullfrog au introdus şi mana care va fi folosită în majoritatea vrăjitoriilor şi capcanelor. Mărimea camerelor, precum şi experienţa totală a fiinţelor tale (şi desigur, numărul lor) generează această mana.

## Staţiuni şi facilităţi pentru creaturi...

Nick Goldsworty continuă cu explicaţiile: „Jocul va avea de asemenea noi vrăji pentru creaturi şi uşi noi pe lângă capcanele deja menţionate. Vor mai exista de asemenea şi o serie de camere noi dintre care amintesc doar două: un cazino şi prăpastia de care am mai vorbit, prăpastie în care se antrenează personajele. Folosirea magiilor unei fiinţe depinde de nivelul ei de experienţă. De exemplu, un vampir poate crea 5 scheleţi dacă se află la cel mai înalt nivel de experienţă. Majoritatea încăperilor din Dungeon Keeper au fost păstrate din simplul motiv pentru că au funcţionat excelent, iar singura modificare va fi adusă înfăţişării lor, vor arăta mai bine. Am vrut să facem ceva mai multe camere, ceea ce s-a şi întâmplat, dar am pus accentul mai mult pe creaturi. Am pus accent şi pe comportamentul lor astfel încât, dacă se simt puţin supărate sau plictisite, le poţi invesceli cu o vizită la cazino. Se poate vei pierde ceva aur, dar măcar le-ai ridicat semnificativ moralul."

Ceea ce s-a mai îmbunătăţit este interfaţa, care de data aceasta arată mai bine. Primele trei nivele se vor constitui ca nişte lecţii pentru ca jucătorul să se obişnuiască cu ea. S-au creat aceste nivele pentru a-l ajuta pe jucător, nu s-a vrut ca jucătorul să dea

din prima peste 20 de iconograme diferite şi să nu ştie ce face fiecare. Iconogramele îşi vor schimba mărimea de la un nivel la altul, depinzând de câte butoane trebuie listate. În primul nivel sunt numai câteva, aşadar butoanele vor fi mai mari. Cu cât apar mai multe, cu atât ele se vor micşora pentru a face loc celorlalte. Probabil că se va face şi un favourite bar, similar cu cel din Win95, iar acolo o să plasaţi butoanele care vă interesează cel mai mult.

Creaturile vor continua să apară printr-un portal care va folosi un efect vizual special... ce seamănă cu ondularea apei. Torţele de pe pereţi vor lăsa să cadă mai multe umbre (asemănătoare cu cele de la meciurile în nocturnă unde se pot vedea până la 4 umbre), aceste fiind în real-time. Nick afirmă: „Dacă pui o creatură să treacă repede prin dreptul unei torţe, lumina va pâlpâi din cauza curentului de aer" ca la o lumânare.

Cei care dispun de conectare la Internet vor putea să joace

multiplayer pe Net, iar cei care au o reţea normală vor putea juca de asemenea un *DK II* cu prietenii. **Bullfrog** se gândeşte la aproximativ 16 (!) jucători în reţea. Jocurile de reţea se pot configura în toate felurile, existând până la 50 de opţiuni. **Bullfrog** a creat şi un editor de hărţi, dar nu se ştie încă dacă va fi inclus în joc. Pentru cei care nu au răbdare, va exista posibilitatea de a lua diferite hărţi de pe Internet, chiar de la site-ul **Bullfrog**. Se vor putea download-a şi monştrii noi, capcane şi tot ce se mai poate face cu un editor.

## Slap Your Chick

Pentru că noi suntem aşa, mai sadici din fire... şi nu mă refer numai la mine, mă refer mai la toţi gamer-ii, ne-am interesat dacă va fi posibil să pleznim în continuare puii de găină. Răspunsul este DA. Şi ce e mai frumos, este că puii nu vor mai fi limitaţi la număr. Adică, dacă construieşti o crescătorie prea mică, puii vor începe să iasă pe afară şi să se plimbe prin tot nivelul... Desigur, nu vor reuşi să ajungă prea departe pentru că restul fiinţelor îi vor mânca, iar iubitul nostru Horn Reaper (pe care l-aţi admirat în filmul de pe CD-ul Level cu numărul 11/1998) nici nu se va sinchisi de micile găini şi le va călca pur şi simplu, ceea ce va crea un mic, scurt dar amuzant artificiu de pene. Probabil că cei de la protecţia animalelor vor fi împotrivă dar...

Echipa care se ocupă în prezent de *DK II* nu este aceeaşi cu echipa care s-a ocupat de DK I. Bineînţeles că

## Să vedem ce mai zice Nick Goldsworthy despre jocurile de pe piață și despre evoluția jocurilor

**Level: Vă mai este uneori dificil ca [illegible] jocurile?**

**Nick:** [illegible]

**Level: În ceea ce privește [illegible] Bullfrog vă [illegible]?**

**Nick:** [illegible]

**Level: Cum [illegible] Bullfrog [illegible] cititorii cu jocurile sale noi?**

**Nick:** [illegible]

## Câteva cuvinte despre *Dungon Keeper II*?

**Nick Goldsworthy, producător:** [illegible]

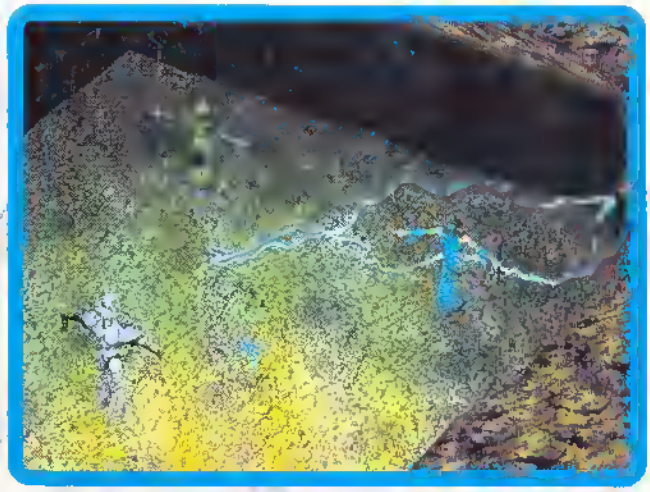
**John Miles, lead artist:** [illegible]

**Alex Moore, director de producție:** [illegible]

**Shintaro Kanaoya, design director:** [illegible]

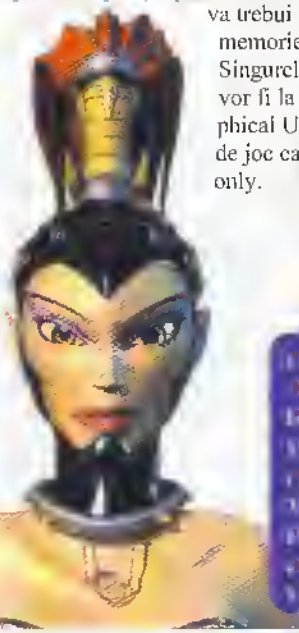
**Shaun Lovias, designer:** [illegible]

**David Wilcox, PM:** [illegible]



au mai rămas câțiva oameni, dar puțini. Noua echipă s-a decis să înceapă să lucreze ca la un joc nou, să-l reconstruiască integral. Echipa are 35 de membrii, și este cea mai numeroasă de la **Bullfrog**. Lucrul a început în septembrie anul trecut și, ținând cont de numărul celor din echipă și de avansarea tehnologiei, au avut la dispoziție 14 luni de lucru, ceea ce a ajutat la o organizare mai bună. **Bullfrog** pregătește și o versiune pentru PlayStation care va apărea după două săptămâni de la lansarea versiunii pentru PC. Versiunea PlayStation este exact aceeași cu cea pentru PC, deci echipa nu va trebui decât s-o treacă în memorie pentru PlayStation. Singurele diferențe care vor apare, vor fi la interfață (GUI – Graphical User Interface) și la modul de joc care va fi single player only.

*Sergio*



### LEVEL DATA

[illegible]

**O continuare mult aşteptată de fanii Fallout-ului. Un RPG excelent, o poveste foarte reuşită. O grămadă de superlative. Le merită sau nu?**

Acum un an, doi, după o secetă de RPG-uri, Interplay a lansat în iarna lui 1997 jocul Fallout. Acesta s-a dovedit a fi foarte original, captivant şi foarte bine realizat. Mulţi gameri au fost fascinaţi de acest joc şi foarte mulţi au fost bucuroşi să vadă că RPG-urile se îndreaptă spre o renaştere a genului. Fallout a fost pentru RPG-uri aşa cum a fost Dune 2 pentru RTS-uri. Datorită succesului înregistrat de Fallout, **Interplay** a anunţat o continuare pentru anul 1998. Continuarea trebuia să includă aceleaşi trăsături ca Fallout, dar va încerca să repare toate bug-urile din jocul original. Se pare că *Fallout 2* vine să completeze acum jocul original. Promite să fie mai stilizat şi mai lung decât originalul, dar va avea un singur defect: nu va mai fi la fel de original. **Interplay** susţine însă că va fi la fel de bun şi captivant.

## The Look and Feel

Se pare că lumea nu s-a schimbat prea mult în 80 de ani (un mod frumos şi politicos de a spune că *Fallout 2* arată identic cu predecesorul lui). În replică, cei de la **Interplay** au lansat o zicală: „dacă nu este stricat, nu-l repara". Engine-ul folosit în Fallout va fi folosit şi de urmaşul său. Vor exista desigur şi o grămadă de obiecte noi cu un design mai mişto. Dar, în mare, jocul va fi acelaşi. **Interplay** s-a orientat către realizarea unei poveşti bine puse la punct, cu o intrigă reuşită şi cu diferite quest-uri de-a lungul jocului. *Fallout 2* va rezolva o grămadă de bug-uri ale predecesorului, cum ar fi de exemplu AI-ul. În versiunea precedentă, dacă te aflai între un prieten de-al tău şi un inamic, în luptă, se întâmpla foarte des ca prietenul să rateze ţinta şi să tragă în tine în locul inamicului. Toate acestea se vor schimba în *Fallout 2*. Inamicii vor fi mai inteligenţi, şi se vor retrage dacă încep s-o ia pe cocoaşă. Cei care te însoţesc pot aborda anume stil de strategie pe care vrei să-l

încerci. Unele personaje vor prefera să se arunce în luptă ca nişte nebuni, (cei mai forţoşi de regulă) iar cei mai puţin puternici vor prefera să lupte de la distanţă şi să se retragă atunci când începe să miroasă a colivă... Lupta însă nu va deveni cu mult mai complexă. *Fallout 2* va avea în continuare opţiunea de a ţinti în anumite părţi ale corpului, dar nu va oferi posibilitatea de a te lăsa jos sau de a folosi două arme deodată.

Din fericire, vor exista o grămadă de arme noi şi o grămadă de ţinte pe care să le încercaţi. Veţi avea o grămadă de bâte şi tot felul de cuţite şi Dumnezeu ştie ce alte arme pentru lupta corp la corp, după care vin „unelte" mai micuţe: pistoale sau mitraliere (care vor fi mai greu de găsit la început). Dacă vreţi să folosiţi şi un aruncător de flăcări şi de rachete va trebui să fiţi expert în ceea ce priveşte armele mari. Rămâneţi fără muniţie? Vă puteţi folosi de pumni. Iar dacă acest mod de luptă nu era prea folositor în Fallout în *Fallout 2* va fi foarte util. Reputaţia va fi în funcţie de oraşe şi aşezări şi nu per total. Dacă vă bateţi într-un bar, vă

## O privire asupra a ceea ce este mai interesant

[illegible]

**Cum arăta Fallout 2 [illegible]**

[illegible]

**Cum [illegible] Fallout 2?**

[illegible]

**Cât de [illegible] Fallout 2?**

[illegible]

**Cât de [illegible] Fallout 2?**

[illegible]

**Cât de [illegible] Fallout 2?**

[illegible]

**Cât de [illegible] Fallout 2?**

[illegible]

**Cât de [illegible] Fallout 2?**

[illegible]

**Cât de [illegible] Fallout 2?**

[illegible]

**Cât de [illegible] Fallout 2?**

[illegible]

**Cât de [illegible] Fallout 2?**

[illegible]

**Cât de [illegible] Fallout 2?**

[illegible]

**Cât de [illegible] Fallout 2?**

[illegible]

**Cât de [illegible] Fallout 2?**

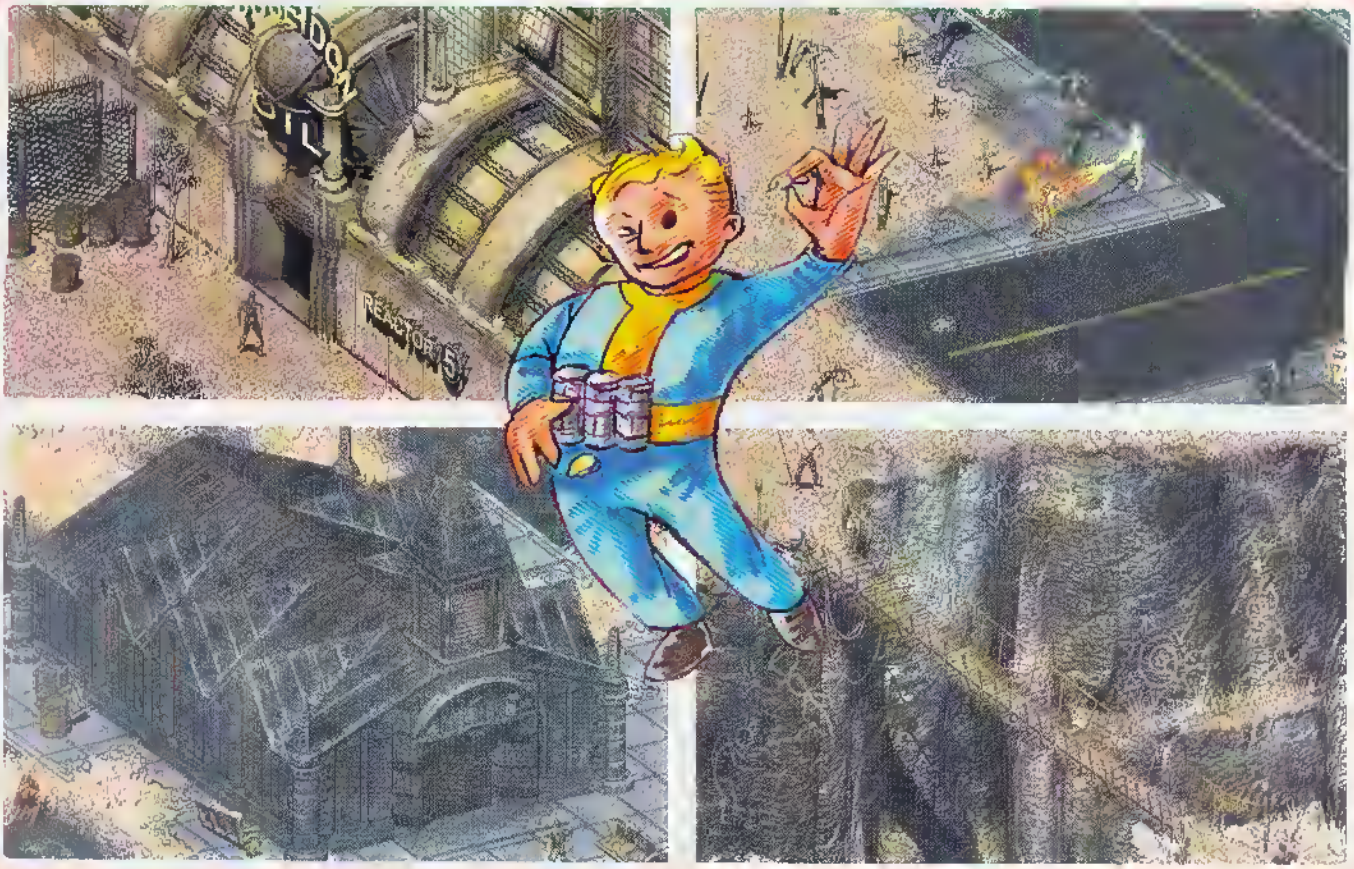
[illegible]

**Cât de [illegible] Fallout 2?**

[illegible]

**Cât de [illegible] Fallout 2?**

[illegible]



## O povestioară pentru noi, gamerii

Să vedem deci care este povestea din *Fallout 2*.

Se spune că tu ai fi Alesul. Un urmaş direct al celor din imensele safe-uri subterane (Underground Vaults). În primul rând, să vă spun cam ce s-a întâmplat în Fallout1. Când lumea s-a apropiat de un război nuclear, americanii au construit nişte safe-uri imense subterane care adăposteau o grămadă de oameni. Personajul tău a intrat în vault-ul cu numărul 13 (nici nu mă mir). După un timp îndelungat, se pare că un chip special ce avea legătură cu purificarea apei s-a stricat. Pentru prima oară după mult timp, uşa vault-ului se deschide. Misiunea ta este de a găsi un nou water chip în 150 de zile. Aventurile încep: explorări, personaje, misiuni, monştrii, zombies, moarte etc. etc. etc. După ce găseşti chipul, eşti alungat din vault din diferite motive.

Acum, povestea are loc după 80 de ani de la Fallout1. Înţelepţii satului te-au ales să porţi costumul specific vault-ului şi, în timp, să ajungi la conducerea poporului tău. Mai întâi trebuie să arăţi cât de loial eşti oamenilor tăi. Tribul are nevoie de ajutor. Dacă eşti cu adevărat Alesul, atunci numai tu eşti capabil de a moşteni conducerea unui vault. Printre paginile îngălbenite ale „manualului" de supravieţuire este menţionat şi un set de construire a Edenului (Garden of Eden Creation Kit sau GECK).

Tribul tău a supravieţuit 10 ani pe timp de secetă, dar acum rezervele de apă se apropie de sfârşit. Trebuie să găseşti Vault 13 şi să intri în stăpânirea tehnologiei de acolo pentru ca oamenii să supravieţuiască. Dacă nu reuşeşti, oamenii vor pieri cu siguranţă.

Va trebui să călătoreşti prin pustiu într-un quest sfânt, găsirea Valut-ului 13. Acelaşi vault care l-a alungat pe unul dintre strămoşii tăi. Cei de acolo îţi sunt datori ţie şi tribului tău. A venit momentul plăţii datoriilor. Câţiva dintre înţelepţi se îndoiesc de puterea ta de a deveni conducătorul unui vault. Se îndoiesc că tu eşti Cel Ales. Pentru a dovedi cine eşti şi pentru a fi ales, trebuie să treci de Peştera Încercărilor.

Trecerea de această peşteră ar fi dificilă pentru unii, dar nu şi pentru Cel Ales. Vei întâlni o grămadă de monştrii, capcane etc. Vei învăţa să observi capcanele şi să te fereşti de suliţe otrăvitoare. Monştrii îţi vor încălzi muşchii pentru aventura ce te aşteaptă. Peştera Încercărilor este de fapt o pregătire pentru aventura ta.

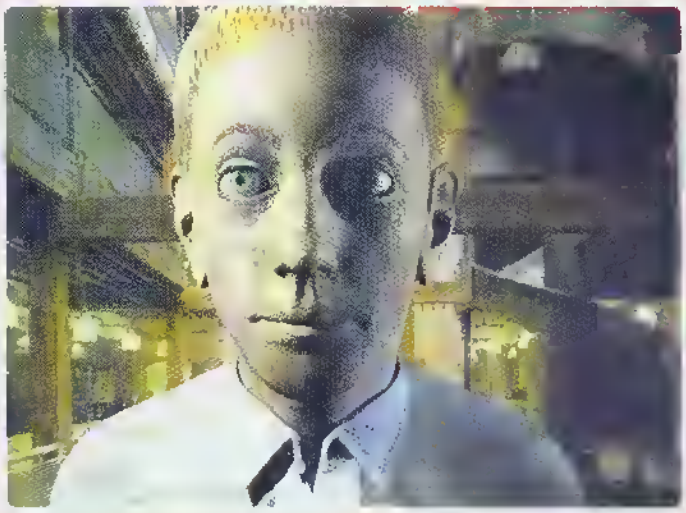
După ce ai reuşit să treci cu bine de încercare, vei fi recunoscut ca Cel Ales. Oamenii tăi sunt simpli ciobani şi agricultori. Şi nu te pot ajuta prea mult în quest-ul tău. Ţi se dă faimosul costum albastru cu numărul 13 şi aparatul Pip-Boy, pe care l-au folosit predecesorii tăi în călătoriile lor. Cu toate acestea şi cu suliţa ta eşti aproape gata de drum. Primeşti de la bătrâni un bidon cu numărul 13 închinat zeităţii Vault-Tek care, în credinţa tribului, te va ajuta să găseşti apă.

Primul lucru pe care trebui să-l faci este să iei legătura cu un negustor dintr-un oraş apropiat, care trecuse cu ceva timp în urmă prin satul tău.

După aceea, trebuie să te îndrepţi către vault 13 şi să ceri GECK-ul, numai şi numai atunci tribul tău având asigurată existenţa.

Te echipezi şi traversezi pe un pod de frânghii prăpastia care apără satul. Îţi iei rămas bun de la ai tăi şi te îndepărtezi. Când ajungi la capătul podului, încep să apară o grămadă de întrebări care te neliniştesc.

Vei găsi vault-ul? Când vei ajunge acolo, ţi se va da GECK-ul? Există alte vault-uri care să te ajute? Cine sau ce a construit vault-urile? Mai trăiesc cei din vault? Te întrebi dacă vei reuşi în aventura ta sau dacă tu eşti Cel Ales cu adevărat...



scade reputaţia pentru oraşul respectiv, dar puteţi fi primit foarte frumos într-un oraş rău famat.

*Fallout 2* este de două ori mai mare decât Fallout. Va trebui să explorati o grămadă de locaţii, ceea ce înseamnă o grămadă de mers pe jos... asta dacă nu vreţi să folosiţi o maşină.

## Speed for Needs

Veţi vedea că maşina poate fi foarte folositoare. Veţi avea un portbagaj unde să vă puneţi lucrurile şi veţi putea face o serie de up-grade-uri. Maşina vă va duce peste tot, dar nu veţi descoperi cu ea chiar orice loc secret de pe hartă. Ca să descoperiţi aceste locuri trebuie să vorbiţi cu anumite persoane care vă vor indica drumul. O altă problemă ce ţinea oarecum de engine-ul din Fallout, era cea a salvatului din joc. Aceste save-uri ajungeau până la proporţii imense – pe la sfârşitul jocului un salvat ocupa aproape 10 mega! *Fallout 2* rezolvă această problemă, precum şi cea a încărcării unor locaţii din timpul jocului. Performanţele se vor îmbunătăţi, iar detaliile de pe ecran se vor înmulţi ca iepurii.

Jocul original îl obliga pe jucător să termine misiunile într-o anumită perioadă de timp, ceea ce nu se va întâmpla însă în *Fallout 2*.

Spre deosebire de predecesorul lui, un joc serios cu un umor negru, *Fallout 2* va fi ceva mai comic (do I like that?).

Rămâne de văzut ce parte a gamerilor vor fi atraşi de această continuare şi vom vedea cât de bun este în comparaţie cu Fallout.

*Sergia*

**LEVEL DATA**

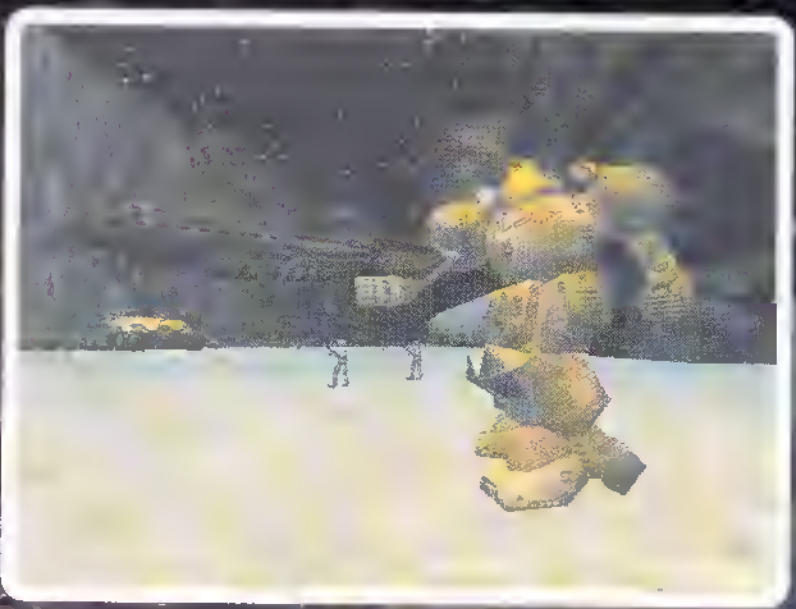
Producător: Interplay
Distribuitor: Interplay
Hardware: Pentium [illegible]
[illegible] MB [illegible]
Place [illegible] Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95
Data lansării: [illegible]

**Sunt mari... Sunt foarte mari... Sunt enormi! Și sunt gata să facă PC-urile din toată lumea să se cutremure... Dă' nu ei sunt de vină, săracii. De vină e *Activision*.**

[illegible]

## Mă lupt, deci omor inamici și-mi risc pielea

[illegible]



## Poveste de adormit gamerul

[illegible]

## „Aranjarea" inamicului

[illegible] care îi interesează pe unii atât de mult [illegible] și 3D Fx. Partea cu prima se [illegible] vă avea un design al misiu- [illegible] prea mai pune tactica „Sări pe [illegible] de joc. Acum, vremurile în- [illegible] echipierii trebuie să [illegible] te-tot felul de ma- [illegible] impresionante. [illegible] pe flancurile [illegible] Desigur, tot [illegible] echipa de [illegible] A.I. ne [illegible]

Aș [illegible] calcule [illegible] așteaptă [illegible] va lip [illegible] calcu [illegible]

„Sș [illegible]

**LEVEL DATA**

Producător: Forest Games
Distribuitor: Activision
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Hard: 200 Mb
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

# SiN

**Agitația a fost foarte mare... Toți așteptau cu înfrigurare... Pe Internet, chat-line-urile ardeau din cauza discuțiilor aprinse... Cum se putea să fie altfel când e vorba de opera celor de la Ritual Entertainment, care păcătuiesc împreună cu Activision?**

Demo-ul unuia dintre cele mai dorite jocuri ale anului a fost aruncat în mijlocul vâltorii. Ca orice gamer înrăit, am stat și eu cu sufletul pe Internet și am căutat cu disperare un semn, ceva care să-mi confirme apariția prespusului hit, Quake 2 killer, next generation 1st person shoot'em'up. Spuneți-i cum vreți! Important este că *SiN* a devenit o realitate. Dar să vedem despre ce este vorba în propoziție...

## Joaca pe calculator doar pentru păcătoși?

Nu știu exact dacă colonelul John A. Blade este sau nu un „sinner" în adevăratul sens al ghilimelelor, dar un lucru e sigur: jucătorul trebuie să intre în pielea lui. Însă cine e acest ilustru necunoscut? Se pare că a pus bazele unei trupe de elită numită HARDCORPS Police Force, al cărei unic scop este eliminarea activităților ilegale din străzi. Ok, tipu' pare a fi de treabă, supărat pe cei răi, fapt pentru care este înarmat până în premolari cu piese de artilerie grea. Povestea jocului este însă mult mai profundă, căci Blade se răfuiește de zor cu o biochimistă pe cât de înnebunitor de frumoasă d.p.d.v corporal, pe atât de înnebunitor de țicnită. De ce? Simplu: biochimista cu pricină (pe numele ei Elexis Sinclaire) nu s-a lăsat până când nu a încercat să determine rasa umană să evolueze brusc și dintr-o dată, „ajutând-o" cu un drog foarte puternic pe care l-a botezat U4. Din sin-uri (adică din păcate), drogul ăsta s-a cam împrăștiat în orașul aflat sub supravegherea lui nenea Blade și care, din întâmplare, se cheamă Freeport.

Și acum, să trecem la problemele tehnice. Tot poporu' ar trebui să știe de pe acum că *SiN* folosește același engine 3D utilizat și în Quake 2. Poate că veți fi plăcut surprinși de faptul că demo-ul folosește acest engine pentru a renderiza secvența cinematică de introducere (mai pe scurt: intro-ul), impresionantă și, cu siguranță, un „atmosphere creator" de zile mari.

Așadar, avem engine de Quake 2. Din cauza asta, mulți gameri neavizați se apucă să confunde cele două jocuri. Complet aiurea! Nici cea mai vagă asemănare (în afară de engine). Mai mult decât atât, *SiN* amintește mai mult de Duke Nukem cel TreiDe (din cauza interactivității: dai cu inamicu' de toți pereții și rămân urme) sau de Virtua Cop Întâiul și al Doilea. Aproape orice lucru din joc reacționează la furia lui Blade, care fie distruge sărmanele obiecte, fie le folosește și le exploatează pentru uz personal. Oricum, în ambele cazuri, rezultatul nivelului cu pricina este schimbat.

## Ploaia de carne și sânge

Îîîh, ce scârbos! Player-ul trebuie să se plimbe printre cele mai sinistre aberații generate cu ajutorul lui U4. Toată plimbarea

asta se desfăşoară pe mai multe nivele. Spuneam mai devreme că *SiN* aduce uneori cu Virtua Cop! Yup, cam aşa stă treaba, mai ales în chiar primul şi cel dintâi nivel, în care Blade, bine amplasat în spatele unei turele impresionante, se distrează ochind inamicii dintr-un elicopter supra-extra. Dacă aveţi curiozitatea de a trage în pancarda cu Elexis' Vanity, veţi observa cum legea gravitaţiei se aplică asupra acesteia şi imensa placă pică cu o groază de bang şi poc prin tavanul de sticlă al unei clădiri. Când începe nivelul următor, placa se află în clădire pe post de rampă care porneşte de la fântâna arteziană. Efectul căderii a fost scurt-circuitarea ATM-ului. Cu asemenea dovezi solide în spinare, tipii de la **Ritual** declară mieroşi că jocul va fi plin de astfel de fenomene constând în înşiruiri de cauze şi efecte, toate influenţând (uneori dramatic) cursul jocului. Şi ce dacă? Pentru că aşa apare un mare grad de re-playabilitate (rejucare continuă până la stadiul final, care constă în aruncarea jocului pe geam cu tot cu computer). Fiecare nou joc poate oferi o nouă experienţă. Totul depinde de ce vrei să faci.

O altă zonă sensibilă este cea a inteligenţei artificioase. Producătorii pretind că AI-ul este fără bai, deşi computerul mai poate fi păcălit că playerul stă ascuns după un zid sau alte asemenea obstacole (când el de fapt stă comod în faţa unui calculator şi se joacă *SiN*). Totuşi, bug-urile de AI care au apărut în demo vor fi cu siguranţă rezolvate în versiunea finală, cel puţin aşa spun promisiunile. Oricum, în *SiN*, inamicii se comportă mai inteligent decât cei din Quake 2, unde gamerul putea să fugă de ei şi aceştia, după un timp, renunţau şi se dinceau să fumeze o ţigară (sau poate nu...). În *SiN*, băieţii răi nu renunţă şi te urmăresc cu inverşunare până le tai avântu' pionieresc cu nişte proiectile sau până te linişteşe ei... definitiv. Cât despre gradul de dificultate, pe nivelul cel mai dur (HARDCORPS) inamicii nu sunt mai deştepţi, dar cu siguranţă sunt mai mulţi şi ochesc mai bine. Problema cu ochitul poate fi uşor rezolvată dacă playerul ocheşte mâna sau capul. Da, în *SiN* există un sistem de lovire doar a anumitor părţi ale organismului. Doar două lovituri în cap pot elimina un inamic, spre deosebire de cele şapte necesare terminării lui dacă este lovit în stomac sau membre. Cum puteţi să-l împuşcaţi pe inamic? Simplu, folosind armamentul din dotarea HPF, care cuprinde nici mai mult nici mai puţin decât... weaponuri: Magnum, Shotgun, Automatic Machinegun, Rocket Launcher şi chiar o Sniper Rifle (Astea apar în demo. În versiunea finală cine ştie ce ne mai aşteaptă...) Armele din *SiN* dau un sentiment de modernism pentru că sunt bazate pe gloanţe şi cartuşe. În Quake 2, atmosfera era mai futuristă din cauza laserelor şi blasterelor.

## Păcătuire în multiplayer

În 4 playeri, jocul cam are probleme la demo. Să sperăm însă că versiunea finală va veni cu o soluţie pentru probleme de genu' ăsta. Se vor face cu siguranţă şi eforturi susţinute pentru îmbunătăţirea jocului pe Interplasă. În deathmatch (care în demo este realizat foarte cool), se poate alege unul dintre cele trei personaje (John Blade, Elexis Sinclaire şi J.C. –coechipierul lui Blade) şi apoi se pot executa manevre de năpustire peste capul celorlalţi 3 inamici.

Inamicii se grupează în tipi-răi da' normali şi în tipi răi da' hidoşi nevoie mare, cu tot felul de mutaţii cât se poate de interesante, excelente pentru cercul de biologie, secţia „Disceţii". Dacă mila care poate îi va cuprinde pe gamerii mai slabi de înger va fi prea puternică, scârba va anihila cu siguranţă orice porniri creştineşti faţă de creaturile domnişoarei Elexis Sinclaire.

Iată şi o enumerare a elementelor tehnice cupriuse de *SiN*-ul final: grafică pe 16 biţi, renderizare hardware şi software, iluminare colorată atât cu accelerator grafic cât şi fără aşa ceva, texturi translucide, explozii şi alte efecte d'astea de lăsat gameru' cu ochii în soare, cer rotabil 360 de grade, suport pentru majoritatea plăcilor 3D. Cât despre elementele necesare jucării *SiN*-ului, acestea ar fi: calculator, computer sau PC, ceva memorie, ceva hard disk, un pic de monitor şi, cel mai important, o tastatură cu Ctrl-ul la locul lui.

Concluzia este că... Concluzie?!? Ce concluzie? Aveţi demo-ul pe sidi, aveţi calculatorul în faţă şi LEVEL în mâini, aşa că lăsaţi poveştile şi instalaţi jocul care păngăreşte minţile gamerilor de peste tot şi care mai are puţin, foarte puţin până la apariţia-i explozivă.

*Mike*

**LEVEL DATA**

Producător: Ritual
Entertainment
Distribuitor: Activision
Hardware: Pentium 133, 32 MB RAM
Placă 3D: [illegible]
Multiplayer: [illegible]
Platformă: Win 95

# Need for Speed III Hot Pursuit

**Problema celor de la Electronic Arts, după succesul obținut cu cel de-al doilea Need for Speed, a fost aceea că gamerii erau foarte încântați, dar simțeau că lipseşte ceva. Dar ce? Poate întrebarea va primi un răspuns odată cu apariția lui *NFSIII*...**

Polițiștii... Da, probabil este vorba de polițiști, tipii în albastru care încercau să mențină viteza bolizilor din primul NFS în limitele decenței. Băieții ăștia au lipsit tuturor gamerilor care s-au bucurat de grafica şi feelingul lui Need for Speed II. Acum însă, situația se albăstreşte din nou, cu toate că EA a folosit numai detergenți de calitate. Deci, aşadar şi prin urmare, legea îşi reia drepturile, în plină putere şi cu o organizare de tip „ceas elvețian". După cum puteți afla şi din mai mult decât eloeventul titlu *Need for Speed: Hot Pursuit*, ne aşteaptă atât experiența unică a curselor de mare viteză, în care pedala de accelerație a maşinilor sport este apăsată până trece prin podea, cât şi nebunia unei curse fie contra cronometru, fie contra poliției americane. Acum, tipii care poartă chipiu mai poartă şi stații radio, material pentru blocat autostrăzi şi trimis jucătorul în parapet şi cuie pentru penetrat pneuri GoodYear... Toate acestea lipseau în versiunea precedentă. Atunci nu erau, acum sunt. Aşa că...

## Let's hit the road, guyz!

Hit the road, hit the road, da' cu ce? Avem acum la dispoziție nu mai puțin de opt maşinuțe noi-nouțe, cuprinzând 98 Corvette C5 (cred că una dintre cele mai ieftine vehicule, doar 38 000 de United States Dollars), Jaguar XJR-15 şi Mercedes CLK-GTR. Un cvartet compus din maşini produse de Lamborghini şi Ferrari (Lamborghini Diablo SV, Lamborghini Countach 25th, Ferrari 355 F1 şi Ferrari 550 Maranello) şi prototipul Italdesign BMW Nazca C2 completează seria.

Iată ce înțeleg cei de la EA prin combinația ideală dintre maşinile de serie din NFSI şi prototipurile exotice din NFSII.

Bine, bine, avem din nou dispozitivele necesare depăşirii vitezei legale. Problema care apare la sumbrul orizont constă în asfalt, linii trasate cu vopsea, parapet, brazi, elani şi trafic pe şosea. Unde se realizează toate aceste elemente vitale? Răspuns: pe cele opt trasee tot atât de nou-nouțe (plus unul de bonus, ca să nu zică gameru' că EA este o companie zgârcită). Deşert, mediu rural şi urban, munte şi mare, toate devin accesibile pentru o plimbărică în bolid. Chiar şi traseele cu circuit închis sunt lipsite de plictis, au un detaliu grafic superb, nivele de dificultate progresive şi, din (ne)fericire, nu conțin ace de păr gen NFSII. Oricum, toate rutele au fost dotate cu scurtături (numai bune pentru lăsatul de căruță al copoilor şi oponenților) şi trambuline perfecte pentru salturi destinate evitării blocajelor polițiene şti.

Ei, şi acum, surpriza: jumă' din numărul traseelor şi al maşinilor sunt available de la bun început, dar restul trebuie cucerit prin câştigarea de campionate atât pe nivelul de începător cât şi cel pentru avansați. Mai vreți veşti bune? Atunci citiți şi vă cruciți: **Electronic Arts** a avut deosebita amabilitate de a permite jucătorului să salveze în timpul jocului, astfel încât să nu mai fie obligat la supliciul de a sta pe scaun (tavan, parchet, masa din sufragerie, aragaz etc.) ore (zile) în şir, cât îi trebuie pentru a termina un campionat.

## Radarul, iubirea mea

În afară de modul Pursuit, *Need for Speed III* oferă patru alte moduri de condus maşina pe străzi, pentru testarea abilității jucătorului de a sta în spatele volanului

și a învârti de el: curse singure (single races, hehe...), în care te dai de ceasu' morții pentru a depăși șapte opozanți extrem de agresivi, apoi Tournament, Knockout și Practice. Pentru cei cărora le place să meargă pe contrasens, există opțiunea de a rula pe toate trasee oglindite în ele însele. Poate fi setată starea vremii (cu sau fără Geanina Corondan...), ca și alternanța zi/noapte. Se poate alege modul de joc arcade sau simulant, acesta din urmă fiind bine burdușit cu setări de mașini (și totul despre rigiditatea suspensiei și echilibrul frânelor). Și, în final, cursele cu ecranul tăiat în două (pentru cei care sunt dornici să-și mai umilească puțin prietenii, vecinii, frații etc.) sunt posibile în toate modurile amintite mai sus în afară de Practice.

*Need for Speed III* este mai mult decât un simplu update la versiunea anterioară, jocul-mamă (sau tată...) NFSII. Motivul: un engine complet nou care creează o senzație plăcută când conduci pe timp de noapte sau pe vreme rea, oferind și efecte de iluminare real-time. Luminile roșii și albastre emise de girofarurile polițiești se reflectă pe asfalt și pe caroserie, pe când farurile gamerului iluminează peisajul și mediul înconjurător în general. Pe lângă toate acestea, mai există și efecte de genu': fum transparent, lumini de frână funcționale, fază lungă și scurtă, suprafețe umede reflectorizante și urme de frână cu lățimi variabile. O priveliște aparte este imaginea

luminii solare pătrunzând prin ferestrele unui pod acoperit. Trebuie să arate foarte cool...

Efectele sunt așadar OK, dar apare o mică problemă: frame-rate-ul tinde s-o cam ia în jos: 25fps în single-player și un îngrozitor 10 fps în two-player. Asta dacă nu aveți calculatoare tari, tari de tot... Printre perspectivele oferite se află și aceea din spatele volanului, ceea ce înseamnă fericire pentru amatorii de realism.

## Ce trebuie făcut pentru binele gamerului

- Folosiți iarba pe cât posibil pentru a tăia colțurile străzilor. Folosiți fără grijă materia primă pusă la îndemână de mama natură. Aderența este aceeași chiar dacă player-ul joacă în modul simulation.

- Ferrari 550 este una dintre cele mai tari mașini din joc până la câștigarea Jaguarului sau a Mercedesului. Manevrabilitatea și frânele sunt super, alături de o accelerație și o viteză demne de invidiat (din păcate, nu poate fi selectată în modul Pursuit, pentru că Ferrari a cerut lui EA să nu includă în asemenea activități ilegale mașinile pe care le produce)

- Pentru a primi prima pereche de mașini (care trebuie câștigate), avansați la a cincea rundă a campionatului. Condiția este să fiți pe locul trei sau mai sus.

- Pentru a câștiga cele patru trasee ascunse, avansați la a patra rundă a campionatului pe locul trei sau mai sus. Fiecare rundă dă gamerului un nou traseu.

- Pentru a câștiga Jaguarul, câștigați campionatul în modul Beginner (începători).

- Pentru a câștiga Mercedes, câștigați campionatul în modul Expert.

- Pentru a câștiga al nonălea traseu, terminați pe locul întâi Knockout-ul în modul Beginner.

Despre modurile de joc, dacă ar fi să ne luăm după specat... speeta... spectaculozitate, cel mai tare este Knockout Mode, în care cu siguranță gamerul NU vrea să termine cursa pe primul loc. Aici e vorba de Nevoia de Supraviețuire (Need for Survival). În timpul celor doar două ture, oponenții cu un AI de speriat se reped să se răzbune, oferind jucătorului senzații cum nu a mai avut de câtva timp. Desigur, mai există și Pursuit Mode, în care gamerul trebuie să-și conducă bolidul tot timpul la o viteză mai mare de 40 MPH când este urmărit de copoi. De ce? Pentru că, dacă ești prins de trei ori la asemenea viteze jalnice, vei vedea care este perspectiva asupra lumii din spatele gratiilor. Oricum, ideea este ca gamerul să depășească inteligența polițienească (care, apropos, nu este deloc de neglijat, dacă ar fi să credem că AI-ul învață manevrele jucătorului și le folosește pentru a-l păcăli). Tipii în albastru au deci un comportament inteligent, demn de un Homo Sapiens. Și ce faci ca să scapi de alți Homo Sapienși? O ici pe arătură, accesezi scurtături, îi împingi în pereți, în râpe, în alți HS care conduc liniștiți vehicule

Ce a mai plăcut gamerilor în primele versiuni? Accidentele? Sigur... Cine nu-şi aminteşte triplele salturi mortale efectuate prin sfidarea gravitaţiei şi a semnelor de circulaţie? Sau izbitura frontală cu unul dintre vehiculele care participau liniştite la trafic? Sau poate nu era vorba de accidente, ci de ... decor. Da, erau frumoase baloanele de pe trasee (se pare că foarte multe simulatoare au boala baloanelor: NFSI, Motorhead, Powerboat Racing etc.), pădurile umbroase (unde procesorul era solicitat de trei ori mai mult de tot felu'. Orice, numai să scapi de ei!

## Din nou, despre scandal, zgomote şi ritmuri

Muzica este cool, trebuia să fie cool. După Need for Speed I şi II, **Electronic Arts** nu avea altă soluţie decât introducerea unor track-uri numai bune să-l facă pe gamer să le fredoneze chiar şi după ce a terminat de mult cu simulatorul auto. Da, *NFSIII* este ceea ce jucătorul aştepta de mult, chiar şi d.p.d.v. al sunetului. Motoarele tore turbat trăgând tare de tine, doar, doar vei câştiga cursa. Roţile scrâşnesc pe asfaltul ud când gamerul se chinuie să evite contactul mai mult decât violent dintre un bolid-proiectil (a se citi „maşină sport de câteva zeci sau sute de mii de dolari"), care zboară cu 200MPH, şi un parapet neobrăzat. Normal că girofarul poliţienesc piuie de-ţi ia auzul, acompaniat de luminile roşii şi albastre care umplu ecranul, bucurându-ţi globii oculari. Ce-i drept, lipsesc ţipetele pietonilor din Carmageddon, urlete care dădeau savoare jocului, dar *NFSIII* este cu totul alt gen: tot viteză nebunească, dar fără sânge şi persoane cu interiorul devenit exterior.

şi viteza jocului scădea vertiginos), castelele, oraşele şi parcurile de distracţie. Toate acestea cu siguranţă vor face deliciul noului joc de la **EA**, care va fi acompaniat şi de obişnuita enciclopedie. La ce e bună asta, dom'le? Pentru a produce H2O prin intermediul gurii gamerilor pasionaţi de maşinuţe. Acolo ci vor putea găsi (dacă vor avea amabilitatea de a căuta) detalii tehnicoase, date despre design-ul vehiculelor (cu poze şi filme care te lasă de-a dreptul pur şi simplu...), cu imagini din interioare somptuoase, cu scaune de piele şi adevărate combine muzicale.

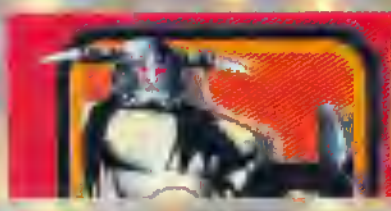
Ce mai, merită să achiziţionezi jocul doar de dragul mai sus amintitei enciclopedii, să stai şi să înveţi pe de rost preţuri (eu unul ştiu că prototipul McLaren F1 din NFSII costa 872000 USD), scheme despre acceleraţie, viteză maximă, aerodinamică ş.a.l.d.a. (şi alte lucruri din acestea).

Şi cu asta, basta. Nu uitaţi totuşi sfatul domnului Vochină: nu consumaţi băuturi alcoolice înainte de a vă urca la volan. Aţi putea provoca accidente. Şi nu depăşiţi viteza regulamentară înscrisă pe indicatoarele de pe marginea suprafeţei carosabile, deoarece puteţi suferi alte accidente. Totodată... Hei, doar e NEED FOR SPEED! So, forget it! Just HIT the bloody road!

*Mike*

**LEVEL DATA**

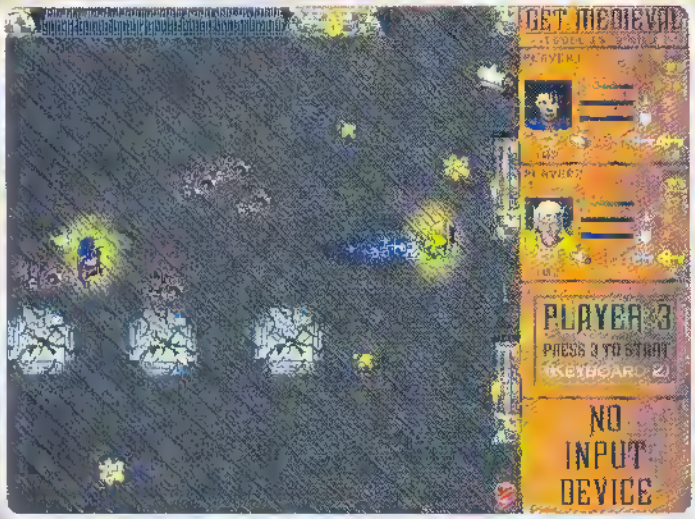
Producător: Electronic Arts
Distribuitor: Electronic Arts
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platforme: Win 95, PSX



# GET MEDIEVAL

**Catacombe înfiorătoare, pline cu monștrii dintre cei mai ciudați și comori fabuloase, își așteaptă eroii care să le exploreze**

A fost odată ca niciodată, că de n-ar fi nu s-ar povesti, un flăcăiaș ce-a primit în dar un aparat mai ciudat numit... HC. Și ce făcea el cu acel aparat? Printre multe altele, se distra de minune cu un joc cool, de care s-ar putea să vă mai aduceți aminte și voi: Gauntlet. În Gauntlet, patru jucători puteau juca în același timp, în aceeași lume și în aceeași echipă. Deși nu era o realizare




deosebită din punct de vedere tehnic, era ceva nebunesc și foarte distractiv, ce a reușit să ne cucerească. *Get Medieval*, de la **Monolith**, este Gauntlet pe PC. Dacă nu ați jucat Gauntlet, acum vă puteți da seama cum arăta acesta. Ca și în vechiul joc, trebuie să alegi dintre patru personaje: arcaș, barbar, luptătoare și magiciană, cu care vei pătrunde în catacombe. Jocul este văzut de undeva din perspective cerești, și folosește patru taste pentru deplasare și orientare, una pentru magii și încă una pentru atac. Cu aceeași tastă, cea de atac, poți lovi atât la distanță cât și de aproape. Podeaua este plină cu tot felul de comori, grămezi de monede, obiecte magice, lăzi, etc. și cu multe monster-creators. Acestea sunt niște obiecte ce scuipă la nesfârșit monstruleți, asta până când te hotărăști să le distrugi. Alte comori pe care le poți găsi pe drum sunt

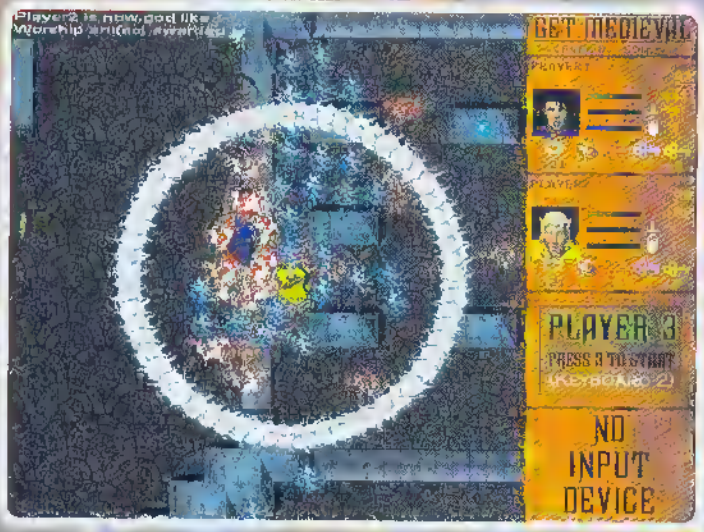
„healing potion", precum și arme sau scuturi. Ca în majoritatea jocurilor de acest gen, întâlnești la tot pasul uși care, bineînțeles, au nevoie de anumite chei pentru a fi deschise, chei care sunt păzite de o armată de bestii. Și ca tacâmul să fie complet, odată ce deschizi o ușă, un ocean de monștrii se repede spre tine. În *Get Medieval* sunt legiuni întregi de monștrii, așa că fii foarte atent pe unde umbli. Altfel te poți trezi atacat din toate direcțiile, lucru ce îți oferă puține șanse de supraviețuire. Și nu trebuie uitat nici multiplayer-ul. În Gauntlet erau patru jucători cu patru joysticku-ri, în *Get Medieval* sunt patru jucători dintre care doi pe tastatură și doi cu joystick. Singurul lucru pe care *Get Medieval* îl are în plus, este posibilitatea de a fi jucat prin Internet.

Povestea jocului este relativ simplă. Un rege avar a zărit odată un falnic dragon, și și-a dat seama imediat ce ar însemna să aibă o armată antrenată și docilă de astfel de creaturi. Zis și făcut, și-a adunat cei mai bravi dintre soldați și i-a trimis să captureze măcar unul dintre aceste falnice animale. Mare a fost bucuria luptătorilor când, în peștera dragonului, au găsit un mic pui. În consecință au trecut imediat la treabă. Însă au subestimat puterea micuței creaturi, și până la urmă au trebuit să o ucidă pentru a-și salva pielea. Taman când soldații încercau să-și revină din șocul

luptei, s-a întors mama-dragon care, roșie de furie la vederea puiului ucis, a trecut cu mult sârg la killerit . Unul singur a reușit să scape și a dat fuga la rege să-i povestească pățania. Partea rea este că dragonii au pus acum gând rău oamenilor. Cineva trebuie să meargă în cuibul dragonului și să încheie această dispută odată pentru totdeauna, iar acel cineva ești TU.

## E bun? Sau nu e bun? Aceasta-i întrebarea

**Monolith** este o firmă cu o poziție bine definită în lumea jocurilor (Blood fiind un exemplu elocvent), dar *Get Medieval* nu este cel mai inovativ joc, deși multe s-au întâmplat în deceniul care a trecut de la apariția lui Gauntlet. Sunt câteva lucruri în plus ce merită menționate. Din loc în loc întâlnești teleportatoare, hoți ce vin să-ți fure comorile adunate cu atâta sârguință, capcane și chiar blesteme sau binecuvântări. Dar, cu toate acestea, *Get Me-*

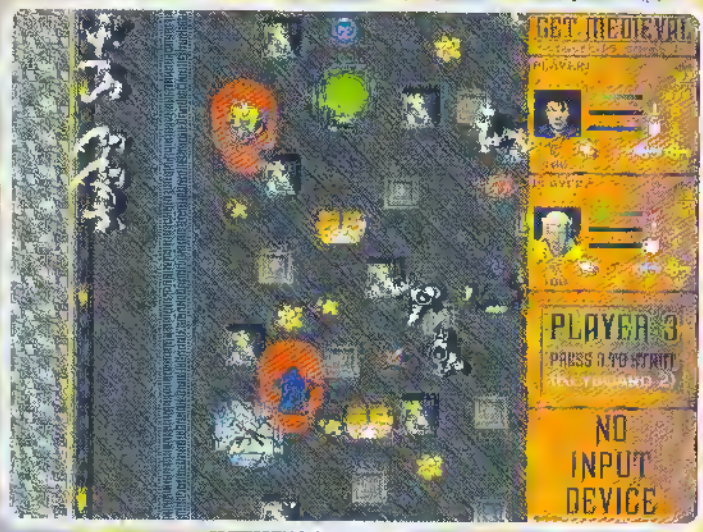


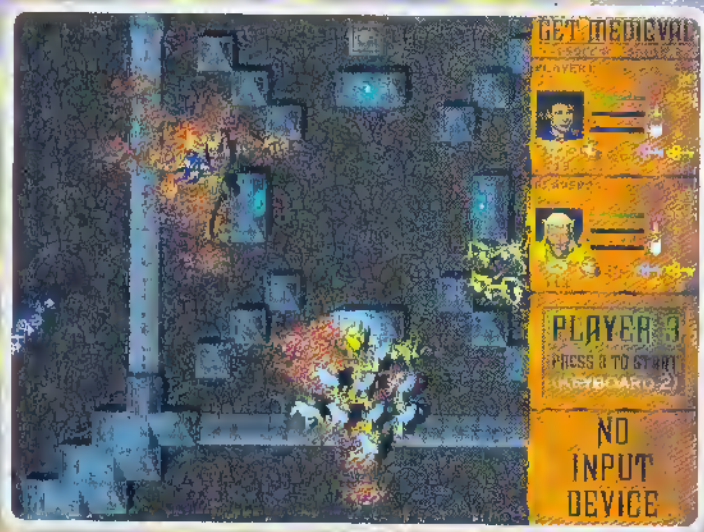

*dieval* rămâne doar o copie pentru PC a bătrânului Gauntlet. Deşi s-a dorit 3D, *Get Medieval* nu are o astfel de grafică. Mage Slayer, de exemplu, nu a fost unul din jocurile mele favorite, dar avea totuşi acel feeling 3D. Cu nivelele sale oblice şi pasajele pe sub sau peste care treceai, îţi ofereau imaginea unui Gauntlet cu 20 de ani mai tânăr. *Get Medieval*, din păcate, nu reuşeşte acest lucru. Grafica este drăguţă, dar nu nemaipomenită. Multe alte aspecte ale jocului pot fi iritante la un moment dat. De exemplu, foarte mulţi inamici se apropie de tine într-un unghi de 45 de grade, iar tu ai taste doar pentru direcţiile standard. În consecinţă, de multe ori trebuie să ţii apăsate două taste pentru a întâmpina cum se cuvine adversarul. Mese peste care poţi trage dar nu poţi trece sau hoţi ce vin să-ţi fure agoniseala, îţi vor scoate la rândul lor mulţi peri albi. O bilă neagră mai primeşte şi datorită neproporţionalităţii dintre personaje. Vă pot spune că Avenger, luptătoarea, este cea mai puternică. Un singur vampir te poate ucide din trei-patru atacuri! Imaginează-ţi ce şanse ai atunci când eşti atacat din toate părţile de hoarde întregi de monştrii. Sigur, la nivelele mai grele „health potion-uri" găseşti din belşug, dar asta duce la o încărcare inutilă a memoriei. Şi, în final, ultimul neajuns pe care îl mai am de semnalat este faptul că în multiplayer ecranul nu este împărţit la numărul de jucători. Când joci în doi, şi unul vrea să o ia la stânga, iar cetălalt la dreapta, pur şi simplu nu se poate. Jucătorii sunt obligaţi să se afle toţi în acelaşi ecran.

## Şi totuşi se joacă...

*Get Medieval* are însă ceva ce Gauntlet nu are: personalitate. Personajele sunt hazlii, intro-ul conţine câteva dialoguri foarte amuzante în care acestea se „insultă" reciproc. Fiecare personaj are propria lui voce, pe care o foloseşte din plin pentru orice acţiune. Imaginează-ţi surpriza unui monstru care aude în spate un BOO, iar când se întoarce primeşte o săgeată drept între ochi. *Get Medieval* are un mod random pentru crearea catacombelor, dar vă sfătuiesc să îl evitaţi. Nu pentru că hărţile pe care vi le oferă jocul sunt extraordinare, dar sunt oricum mult mai bune decât cele random. Uşi ce blochează accesul către zone importante, bestii practic indestructibile ce apar chiar din primul nivel, iată câteva exemple al modului defectuos prin care sunt create catacombele în modul random. Adevăratul motiv pentru care Gauntlet a avut atâta succes, este faptul că a fost ceva cu totul nou, iar şansa de a lupta cot la cot cu prietenii tăi era ceva unic. În *Get Medieval*, când strigi cu disperare „Ajutor! Ajutor! Mă calcă ăştia în picioare!" şi dintr-o dată o rafală nimicitoare a amicului tău îţi creează o portiţă de scăpare, ai o senzaţie pe care nu cred că vreun joc te mai face să o simţi. Din păcate, acest lucru nu poate fi atins în varianta pentru Internet. Fără prietenii mei adunaţi într-un colţ în jurul calculatorului, în reţea şi într-o linişte desăvârşită, jocul nu a fost decât un simplu exerciţiu de „butonare". *Get Medieval* obţine nota de trecere, dar asta în mare parte faptului că este ... Gauntlet.

*Claude*




**LEVEL DATA**

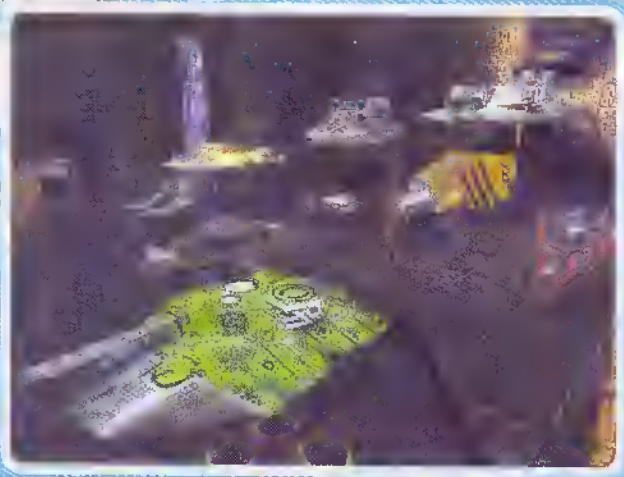
[illegible]

# LEVEL REVIEW

# Gun Metal

**Atenție, nebunia se dezlănțuie pe străzi! Nu e Quarantine și nici Carmageddon... Lupta e cruntă, mulți se depun pe asfalt pentru vecie. Doar nu crezi că o să supraviețuiești? Dacă da, atunci să vedem cum treci de provocarea celor de la Mad Genius.**

Nu cumva ați condus un vehicul de asalt urban în ultima vreme? Presupun că nu... Dacă am dreptate, înseamnă că mulți dintre voi simt nevoia unei mici distracții, așa că ar cam fi cazul să încercați *Gun Metal*. E timpul să conduceți până la victorie sau până la distrugerea totală a integrității fizice personale. În ce mod poate mica voastră dorință deveni realitate? Simplu! Tot ce trebuie să faceți este să intrați în pielea unui pilot de RPV (Remotely Piloted Vehicle), pilot care se numără printre vajnicii membrii ai Nataka Imperial Armored Cavalry (Cavaleria Blindată Imperială). Numai că aici nu e vorba de cai în armură, ci de hovertanculețe (care levitează într-o fericire la câțiva centimetri de sol). Rapide și extrem de manevrabile, tănculețele cu pricina sunt conduse prin telecomandă. Misiunea ta? Să distrugi roboții răi și neascultători și să te descurci prin labirintul de coridoare. Nice? Totuși, dacă te gândești bine, situațiunea nu-i roz chiar de loc, pentru că playerul poate intra la... strâmtoare în unele locuri, dacă și-a cumpărat un șasiu prea solid. E drept, te apără de inamic, dar în pasajele înguste e un adevărat coșmar, pentru că pur și simplu nu poți să faci 180 de grade. No problem! Toate RPV-urile sunt dotate cu un mic buton roșu și simpatic care te ajută, în cazuri extreme, să faci autopoc. Dar acum să lăsăm asta și să vedem dacă...



## E cumva hit-ul anului, cel mai tare joc?

Nu prea... Nimic nou pe monitoare, ba chiar ai un anumit sentiment de déjà vu când te apuci să-l joci. Pentru cei care nu sunt foarte pasionați de acest gen de jocuri, se poate ca *Gun Metal* să nu ofere aproape nimic nou sau interesant. Dar, pentru ceilalți, e doar continuarea nebuniei de gen Descent (doar că acum nu mai există decât stânga-dreapta, fără dat peste cap și alte acrobații d'astea). Coridoare în nivele amețitoare așteaptă nerăbdătoare gameri dornici să aibă din nou senzații nerecomandate claustrofobilor.

Avem o clonă de Quake? Într-un fel, da. Știți ce-i însă ciudat la jocu' ăsta? E pentru DOS! Da, gameri buni, e pentru platforma aia din pleistocen, moartă de câțiva ani buni. Ce minte strălucitoare? Ce strofocări ale creierului au dus la o așa idee? Un joc pentru DOS a apărut când tot restul entertainment software-ului e făcut pentru Windows 95. Și ce probleme ar putea apărea la un asemenea joc? GRAFICA! Nu zic că nu prezintă o mie de rezoluții, de la 320x200 la 800x600 (între 256 și 64k de culori) și că nu suportă Glide. Dar, lăsând insinuările la o parte, trebuie să subliniez că, atunci când rendetizarea software își face apariția pe ecran, *Gun Metal* seamănă izbitor cu Descent I, un joc care a apărut cu mai bine de patru ani în urmă. Așadar atenție, **Mad Genius**! Gamerii nu iartă... Cât despre versiunea accelerată, trebuie să admit că elementele grafice arată ceva mai bine (aproape 3D). Cu toate acestea, cockpit-ul este compus din sprite-uri și, chiar dacă urci rezoluția în pod, tot urât arată. În plus, majoritatea jocurilor care beneficiază de serviciile Glide-ului nu se încarcă foarte mult timp pentru că nu se chinuie să îndoape memoria cu rendering

software. În cazu' lui *GM*, jocul se încarcă mult timp în ambele moduri, așa că și aici ceva scârțâie rău de tot. Efectele focului și ale apei sunt singurele care mai pot convinge gameru' nemulțumit că se prindă într-un mediu cât de cât 3D și nu are în față vreo clonă fadă de Duke 3D.

## Placa de sunet mai ridică moralul

Se prea poate ca partea de sunet să fie aspectul cel mai atractiv al jocului în discuție. Gamerul trebuie să aibă grijă să nu se ude când trece pe lângă o apă curgătoare și asta nu pentru că arată nu știu cum, ci pentru că sună ca lumea. Ce mai, gălăgie realistă. Se poate chiar spune că avem parte de sunet 3D, pentru că playerul poate să-și dea seama din ce parte îl va lovi inamicul cu măciuca în cap. Toate peste toate, sunetu' e bunicel. Gameplay-ul însă este cam (foarte) jalnic. Nimic nou, chiar și pentru cei care nu au prea călcat pe teritoriul 1st person-urilor. AI-ul este acceptabil. Gamerul va fi cu siguranță împușcat mișelește pe la spate, iar inamicul se va feri într-o fericire de proiectilele care atentează la viața-i. Uneori băieții o iau la fugă, dacă simt că nu mai fac față mult timp ispitei de a se împrăștia pe podele.

Nivelele sunt destul de mari pentru a te obliga să ieși la o plimbare ca să te lămurești pe unde vine ieșirea din labirint. Există și efecte interesante de mediu precum canale cu/fără lavă sau în care gravitația îți joacă feste. Însă până să ajungi la ele trebuie să împuști în neștire tot ce mișcă și să colectezi (tot în neștire) muniție, scuturi și arme. Ce mai, Descent curat, dar acum povestea este plictisitoare și intriga provoacă lehamite. Nu prea ne inundă fericirea la asemenea vești, nu-i așa? Totuși nu disperați, căci se știu și ceva lucruri bune, gen...

## Procesor necesar: 486 sau ceva mai bun!

Yup, fericire de cei fără de Pentium II, căci în sfârșit se pot bucura și ei de un joc dintre astea mai noi. Dacă Descent mergea pe 486, iar Gun Metal seamănă foarte mult cu jocul celor de la Interplay, care altă poate fi concluzia? Totuși, e nevoie de un P90 pentru versiunea neaccelerată, dar cu detaliul grafic la maxim. De altfel, cei de la **Mad Genius** au făcut din chestiunea asta o adevărată campanie fanatico-publicitară: „Trăiască jocurile neaccelerate, pentru gameri neaccelerați!" Asta poate doar pe la noi, că în Vest situația e cu totul alta.

Multiplayer-ul, drăguțul, nu lipsește nici el, ci e prezent la datorie, roz bombon, dar cu tente spre negru. Problema principală este: care dintre prieteni și/sau colegi vor dori să joace *Gun Metal* prin rețele și Internet-uri? Nu cred că foarte mulți. Dacă totuși îl jucați cu prietenii și/sau colegii, atenție să nu-i pierdeți. Probabil o să intre la idei cu privire la concepția voastră asupra jocurilor pentru PC... Oricum, *GM* se poate lăuda în liniște că are split screen, ceea ce poate fi pasionant pentru unii. Cât despre restul (TCP/IP, LAN, Modem, Serial), toate sunt bine îngrămădite în meniul „Joacă-te în mulți", în cazul că apar amatori de gâlceavă cu RPV-uri.

Cu toată critica adusă acestui sărman joc, nu pot ști dacă *GM* nu va fi pentru unii o experiență care durează ore în șir, zile la rând. Celor pregătiți pentru așa ceva trebuie să le atrag atenția că îi așteaptă cu brațele deschise mai mult de 40 de inamici, care pot fi contactați zi și noapte în cele 25 de nivele single-player. Pe același ton prietenesc aș mai adăuga că RPV-ul poate fi încărcat ca un pom de Crăciun înaintea fiecărei misiuni (bani sau cheaturi să aveți), că jocul e plin de arme și pasaje secrete și că ar fi foarte bine dacă gamer-ul ar umple slot-urile pentru salvări cât mai des. Cam aceasta ar fi *Gun Metal*. Din non atrag atenția că cel mai bun critic al unui joc este chiar gamerul care dă cu tastatura de podele când nu reușește să treacă de un nivel, e scârbit de grafică sau nu-i merg codurile. Așa că nu ezitați și, dacă vă permiteți, lansați-vă plini de încredere în căutarea frumosului și plăcutului din *Gun Metal*. (Dacă se întâmplă să găsiți ceva, anunțați-mă și pe mine.)

Notă: pozele provin din versiunea neaccelerată a jocului.

*Mike*

**LEVEL DATA**

Producător: Mad Genius
Distribuitor: Mad Genius
Hardware: Pentium 90
RAM: 16 MB
Card 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: DOS

**NOTA 62**

# SPEARHEAD

**Un mare hit în domeniul simulatoarelor de tanc, după spusele celor de la I-Magic. Să vedem dacă așa stau lucrurile.**

## Despre ce este vorba?

jocurilor pentru PC. Însă una este privitul și alta jucatul efectiv. Dacă puneți mânuțele pe *Spearhead,* fiți pregătiți să vedeți efecte ce lasă gameru' cu gura într-un Ooo nesigur: ploaie cu tot dichisul (trăznete și nori plimbăreți), explozii (care nu prea sunt atrăgător realizate), urme pe nisipul cald al deșertului tunisian, precum și o grămadă de etc. Jocul este foarte de treabă și tolerează Direct3D, ceea ce înseamnă că existența unui accelerator 3D va face grafica să pară comestibilă, conferindu-i efecte de îndulcire a unghiurilor, cu glazură de corectare a perspectivei și o suculentă iluminare real-time. Stați, nu săriți încă! Din păcate, nu prea găsesc motive să zic „Poftă bună". Vedeți, viața unui tanchist este destul de plictisitoare. Când trage într-un inamic, săracu' de el nu prea vede altceva decât fum și o bilă de foc undeva pe un deal. Atât! Fără efecte gen Hollywood. Și acum, lovitura de grație (pentru ahtiații de grafică burdușită cu efecte): exact așa arată și *Spearhead*. Fără străluciri false, gâteli, betele și alte podoabe. Și totuși, se poate privi la tănculeț din toate unghiurile posibile: din spate (tank chase view), din alte două puncte – din perspectiva ochitorului și a comandantului (primul trage cu enormitatea de tun din față, celălalt cu mitraliera anti-aeriană) – și alte două viewport-uri customizabile. Efectele speciale din joc sunt minime și se rezumă la fum, foc, flăcări, fiica fostului fierar francez Fănică (he-he), praf în ochii player-ului și urme pe nisip (astea-mi plac mie cel mai mult...). Focul e foarte criticabil, aducând aminte cu brio de vremurile lui Duke3D, pentru că e foarte bidimensional. Ce-i drept, are el ceva transparență și de la distanță arată chiar bine dacă, când îl pulverizezi pe inamic de la o distanță de câțiva metri, ți se pare că te joci pe Spectrum. E oribil! În plus, dacă chiar distrugeți tancul inamic de atât de aproape, veți fi loviți fix în moalele turelei de o groază de OZNLDEÎCG-uri (Obiecte Zburătoare Neidentificate Lansate De Explozie În Capu' Gamerului), precum și de alte șrapnele din astea.

## Decorul socialo-politico-mioritico-virtual

Sper că vă mai amintiți de faptul că acțiunea din *Spearhead* are loc în Tunisia. Forțele rebele se dau de ceasul morții să ajungă pe malul Mediteranei și asta nu ca să facă o baie și să se bucure de soare, ci ca să ocupe sărmana țărișoară și să înceapă să-i exploateze populația deja ultraexploatată și să-i răpească resursele naturale (care constau în enorme rezerve de nisip, folosit pentru fabricarea sticlei). La ce te poți aștepta să vezi într-o asemenea țară? La un teren plat, monoton, lipsit de vegetație, cu o ariditate de simți că-ți frigi mâinile pe taste. Majoritatea timpului îl veți petrece în deșert, gonind în monstrul metalic și îndeplinind misiuni după ordine venite de undeva de foarte sus. Luptele nu vor permite activități pașnice de genul culcatului pe o ureche și al tăiatului frunzei la câini. Situația e disperată. Președintele Statelor Unite ale Americii (nenea ăla care zâmbește tot timpul și rezolvă orice situație problematică cu vorba bună) a declarat că toate mijloacele diplomatice au fost epuizate și e vremea să se urce soldatu' american în vapor sau avion și să se amestece din nou în probleme internaționale. Desigur, gamerul este cel care face ca soarta războiului să nu fie aceeași cu cea a conflictului din Vietnam.

Din *Spearhead* rezultă că atât Tunisia cât și armata americană nu sunt medii prea gălăgioase, adică prin boxele situate în fața player-ului n-o să iasă cine știe ce gălăgie. Nu tu ordine urlate de comandanți furioși, bârfă pe radio aproape de loc. Sunetele din mediul care ne înconjoară pe noi toți sunt înregistrate cu precizie, dar nu prea inspiră gamerul. Totuși, sunt anumite scârțâituri care pot fi auzite aproape tot timpul: șenilele lăsând urme pe nisip (chiar că-mi plac urmele astea...), turela făcând stânga-dreapta, motorul care nu-sună ca unul de 1200 de cai putere, ci precum un camion prăpădit. Armele emit totuși sunete faine și dau feeling jocului, dar nu există, de exemplu, nici o diferență perceptibilă de sunet între situațiile în care playerul gonește pe nisip și cele în care merge pe asfalt. Asta ar fi contribuit cu adevărat la feeling.

## Repede, învață să conduci un tanc

De ce? Pentru că în joc nu prea ai timp de așa ceva. Dacă nu prinzi urgent toate chichițele mașinăriei, te poți trezi că stai la masa tratativelor cu inamicul și, în loc să-i trimiți tu proiectile cu cele mai calde urări, te salută el cu mai mult de 21 de salve de tun. Și, dacă tot veni vorba de inamic, trebuie știut că stă foarte bine la capitolul dotare: T80 din plin, Hind-uri, BMP-uri, SAM-uri și alte asemenea diabolice mașinării. Desigur, americanii aruncă în luptă M1 Abrams-uri, Bradley-uri, FISTV-uri și M88-uri (dintre blindate), A-10 „Thundebolt"-uri, Kiowa-uri și AH-64 Longbow-uri dintre înaripate. Câmpul de luptă e plin de soldați, vehicule, elicoptere, avioane, pe lângă depozite de combustibil și clădiri. Totuși, nu vă așteptați la cine știe ce înghesuială. E deșert, nu centrul Bucureștiului.

La nivelul AI-ului, situația tot gri este, deși parcă inamicul și-a mai revenit din lenea care-l cuprinsese în Tank Platoon 2. Mai ia și el inițiativa și mai nou este și foarte agresiv, adică nu prea îl mai lasă pe gamer să tragă primul.

Cam atât. *Spearhead* este, indiferent de problemele pe care le are, unul dintre cele mai „solide" tank-sim-uri de la această oră (e patru jumate aici în redacție. Poate până la cinci apare unul mai tare...). Până atunci însă, pregătiți-vă. Vremurile sunt aproape... Următorul simulator de tanc urmează să apară cândva în secolul ăsta. Dacă nu, trebuie să așteptăm până mileniul următor! Până atunci, nu uitați că până la opt gameri pot să joace *Spearhead* în rețea sau pe plasa internațională, iar doi pot să se dea chiar cap-în-cap prin modem.

*Mike*

**LEVEL DATA**

Producator: MAK, Zombie
Distributor: Interactive Magic
Hardware: Pentium 166/32 MB RAM
Joc 3D: Da
Multiplayer: Da
Platforma: Win95

**NOTA 75**

# BRITISH OPEN CHAMPIONSHIP GOLF

**Dacă încă nu v-ați dat seama încă, este un joc de golf, şi încă unul reuşit, lansat nu cu mult timp în urmă de *I-Magic***

## Ceva nou, ceva unic

gaura din orice poziție, iar elanul necesar loviturii este obținut cu ajutorul clasicului deja „power bar". Dar cel mai impresionant element al jocului este shot designer-ul. În majoritatea simulatoarelor de golf ai posibilitatea de a schimba crosa sau unghiul de lovire, chiar de a modifica poziția piciorului, dar e greu să-ți dai seama cum va afecta acest lucru acuratețea loviturii. În cadrul shot design-ului din BOCG, ai la dispoziție și câteva lovituri care să te învețe măcar lucrurile de bază. Dacă, de exemplu, schimbi poziția piciorului, ai posibilitatea de a vedea cum va schimba acest lucru traiectoria mingii. Apoi, poți salva loviturile reușite pentru a le folosi mai târziu. Acesta este cu siguranță cel mai bun shot designer pe care un joc de golf l-a avut încorporat vreodată.

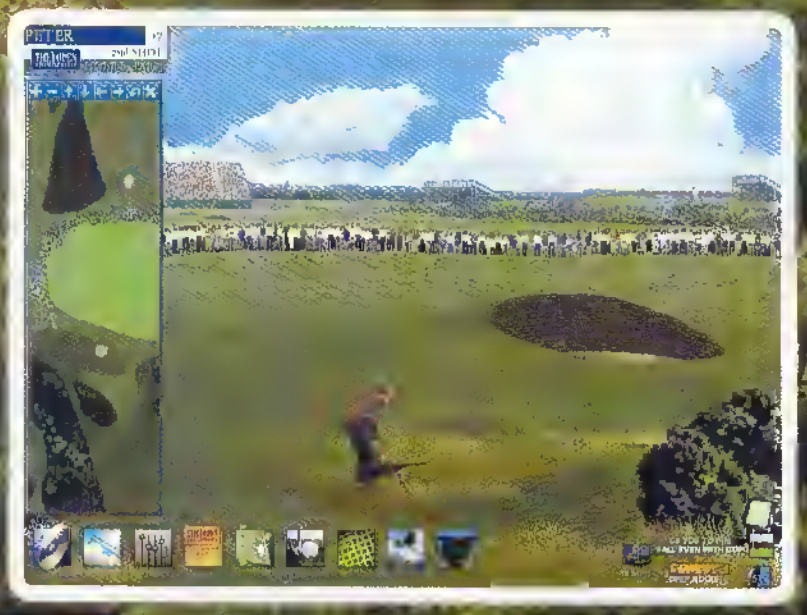
La rândul lor, loviturile sunt foarte reale, băieții de la Looking Glass dovedind că au învățat fizica la școală. Din păcate, nu există jocul perfect și BOCG are parte de ucăturile lui. Interfața „elanului" are probleme mari datorate variațiilor de viteză și hopurilor, fapt ce duce la reducerea acurateții loviturilor. Și nu numai, aduce și mulți peri albi în cap, mai ales când ești pe cale să câștigi turneul, și mai ai o lovitură de care depinde totul și... hop ai trimis mingea undeva printr[illegible] având în vedere realizarea excepțio[illegible] acest joc. Să sperăm că vor apăre[illegible] va această problemă.

## Parca-i fi in Anglia

[illegible]

## Da-i invingătorului ce e al invingătorului

[illegible]



**LEVEL DATA**

Producator: Looking Glass Technologies
Distributor: Interactive Magic
Hardware: Pentium [illegible], 16 MB RAM
Glide 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platforma: Win95

**NOTA 94**

# iF/A-18E Carrier Strike Fighter

**Aud cumva o voce întrebând „larăşi un flight-sim?". Da! Încă unul. Dar acum putem simţi cum ne fuge pământul de sub picioare, pentru că am fost mutaţi pe portavion, prin bunăvoinţa celor de la I-Magic. Să vedem dacă e cazul să le mulţumim sau nu...**

De la F22 Raptor încoace am aşteptat plin de speranţe să apară un simulator de zbor atât de realist încât să mi se întoarcă stomacul pe dos la un looping. Dar până acum aproape nimic, deşi piaţa a fost atacată furibund de titluri care mai de care mai pompoase. Viteza cu care apăreau (şi încă mai apar) aceste flight-sim-uri m-a adus la concluzia că, dacă o mai ţin mult timp aşa, o să ne trezim că raportul dintre numărul de simulatoare apărute şi numărul zilelor este 1/1, adică un flight sim pe zi. E drept, exagerez, dar nu cu mult. În fine, când mi-a picat în mâini subiectul articolului de faţă, am fost de-a dreptul emoţionat până în vârful terminaţiilor nervoase. Am apucat un joystick şi l-am înfipt atât de convingător în placa de sunet că s-a cutremurat redacţia. Ideea jocului era bestială (în opinia mea de flight-simmer înrăit): un simulator în care aterizezi/decolezi doar pe/de pe portavion. Nici titlul nu s-a lăsat mai prejos şi m-a impresionat cu o combinaţie de litere şi cifre de am crezut că o să rămân fără pupile gustative când am încercat s-o pronunţ. În plus, am luat doze serioase de poze de pe Internet şi eram convins că am descoperit...

## Flight-sim-ul anului?

Nu prea. Adică mai deloc. Dar s-o luăm pe îndelete... Orice joc are părţi bune şi părţi rele (complicat până aici?) Dacă primele sunt mai multe, jocul e de la OK în sus. Dacă nu... În fine, trecând în revistă părţile bune, am ajuns la concluzia că nu se prea înghesuie. Printre puţinele elemente de atractivitate se numără şi interfaţa meniului principal, care e gen first person. Te plimbi de colo colo, ba pe la simulator, ba pe portavion. Asta contribuie la feeling. Bine ar fi dacă la acelaşi feeling ar contribui şi celelalte părţi „neimportante": grafică, sunet, controale etc.

Dezamăgirile vin cu duiumul. În primul rând grafica, în al doilea rând grafica şi în al treilea rând... grafica. Misiunile au loc cu începere de pe portavion, ceea ce este foarte cool, dar realizarea este ZERO. Foarte urât arată apa din jurul portavionului! De fapt nu foarte urât, ci nemaipomenit de urât (cu sau fără fx-uri 3D). E de o culoare monoton crescător-descrescătoare (adică are şi aşa-zise valuri). În realitate, valurile cu pricina nu seamănă deloc cu ceea ce vor ele să fie, ci mai mult cu un bug grafic, doar că sunt perfect rotunde. Avionul în sine arată destul de bine dacă stai să-l compari cu dezastrul din jurul lui. Nu există cer, doar o ceaţă groasă de s-o tai cu iF/A-18-le. De asemenea, este recomandabil ca nu cumva să vă izbiţi în portavion, căci ceea ce vor vedea ochii domniilor voastre vă va întrista mai mult decât priveliştea decolării (care oricum e dezastruoasă). Cât despre misiunile noptatice, acestea oferă din plin un sentiment de groază de nedescris pentru că e beznă absolută.. Luminile de pe portavion devin vizibile de la aproximativ 0.1 kilometri (dacă nu mai puţin). Probabil trebuie să aprinzi farurile şi să bagi faza mare... Pe radar nu e sfătuibil să te orientezi, pentru că ai şanse să nimereşti într-un stâlp. Se poate ca unii să se descurce şi aşa, dar în general mie îmi place să văd pe unde merg. Pe lângă asta, avionul nu are nici un fel de lumini de avertisment. Să zicem că asta e o măsură necesară stealth-izării avionului, dar la ce-i bun stealth-ul ăsta dacă la aterizare playerul îşi apucă wingman-ul de o aripioară şi încep amândoi să danseze. Şi încă un lucru: înţeleg să nu existe lumini pe avion când acesta survolează teritoriul inamic, dar de ce nu-i se aprind becurile când intră în spaţiul aerian aliat?

Viteza jocului este sub orice critică, chiar şi pe 3DFx. Probabil e nevoie de o ciudăţenie gen Pentium II/Voodoo 2 pentru a avea un zbor fluent (spun „zbor" ca să se ştie că vorbesc despre un flight-sim şi nu despre cine ştie ce altceva).

## Controlul torturii

Să le mulţumim celor de la I-Magic pentru bincle pe care ni

l-au făcut când s-au gândit să permită redefinirea tastelor, pentru că cele originale sunt numai bune pentru înnodarea veşnică a degetelor. De exemplu, pornirea motoarelor se face apăsând CTRL+R (pentru motorul drept) şi CTRL+L (pentru cel strâmb.. stâng). Toate bune şi frumoase. Şi când te gândeşti că în EF2000 erau îndeajuns! Comparativ, EF2000 stă ceva mai bine, pentru playerul care nu este şi un dactilograf desăvârşit, care apasă tastele fără să se uite deloc la ele şi, în acelaşi timp, să ţină avionul în frâu cu joystick-ul. Sigur, nu sunt mulţi capabili de o asemenea performanţă.

Când privim în direcţia evenimentelor din joc şi scrutăm cu atenţie orizontul modului în care se joacă *iF/A-18E Carrier Strike Fighter*... nu vedem nimic. Sunt totuşi unele găselniţe interesante, cum ar fi catapulta de pe portavion, care eliberează playerul spre o lume albastră, mai bună. Wingmenii sunt în număr de patru şi, din fericire, nu prea au obiceiul să dea cu avionul de pământ (ca în multe alte simulatoare). În rest, jocul vine cu deja banalele scenarii, teatre de operaţiuni (situate prin zonele binecunoscute din Asia Mică şi Centrală, Golful Persic etc.), misiuni de unul singur şi în mulţi, simulator etc.

La sunet stăm rău, da' rău de tot. Groaznic, aş putea spune. Singurul lucru cool este pălăvrăgeala cu turnul de control. Este şi ceva muzică în fundal, dar trebuie să ai ceva imaginaţie. Restul sunetelor sună aşa, să nu zici că nu e gălăgie în joc. Se aude foarte des „Altitude Low" sau „Pull Up! Pull Up!". Normal, pentru că diferenţa dintre cer şi pământ, mai ales noaptea, este foarte discutabilă. Dar despre asta am discutat la secţiunea „Grafică".

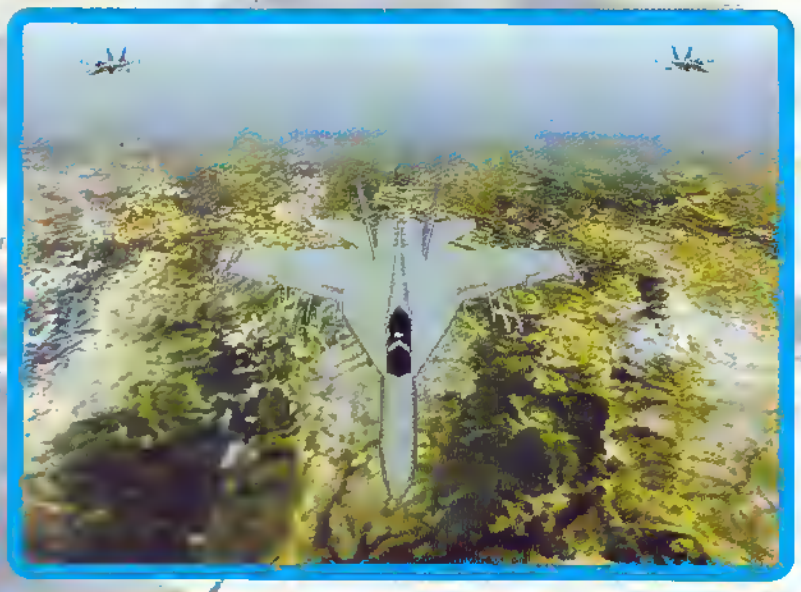
## Problema celor mulţi

Există, după cum spuseşi mai devreme, şi suport multiplayer. Sincer să fiu, mă gândesc că mai bine n-ar fi existat, iar oamenii care s-au chinuit să programeze suportul pentru multiplayer să fi ajutat cumva la grafică şi sunet. Pe scurt şi în linii mari, *iF/A-18E Carrier Strike Fighter* nu prea merită atenţie nici în single player, ce să mai vorbesc de multiplayer.

Şi acum, să însumăm: grafică - nu prea, sunete - nici atât, gameplay - aproape zero, multiplayer - inutil. Cu alte cuvinte, dezastru în toată puterea cuvântului. Este cu mult mai prost decât simulatoarele de calitate medie. În plus, aminteşte de reputaţia nu prea superbă a **Interactive Magic**-ului în domeniul simulatoarelor de zbor. Poate îşi aminteşte cineva de iF-22, care nu numai că nu a plăcut nimănui, dar parcă lumea gamerilor l-a uitat înainte să apară. În epoca actuală, dominată de titluri răsunătoare precum F22 ADF, Jane's F15, F16 Fighting Falcon şi Jet Fighter: Full Burn (ultimul este de preferat dacă doriţi să decolaţi de pe portavioane. Nu e super, dar e mult mai bun decât *iF/A-18E Carrier Strike Fighter*). Aşadar, e nevoie de mult mai mult decât ceva de genul simulatorului în discuţie pentru a impresiona cât de puţin comunitatea gamerilor, care pare hotărâtă să anihileze orice titlu care şchioapătă. Şi, gândiţi-vă, problema iF/A-18E-ului nu e că şchioapătă, ci că nu are deloc picioare.

Cam atât... Păcat de idee, de munca depusă, de entuziasm, de pregătiri, de banii băgaţi în publicitate. Cine ştie, poate data viitoare când vom vrea să decolăm de pe portavion, o să avem şi impresia că avem un simulator de zbor în faţa ochilor.

*Mike*



**LEVEL DATA**

Producator: Magic Lary
Distributor: Interactive Magic
Recomandat: Pentium PC, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platforma: Win95

**NOTA 32**

# ULTIMATE SOCCER MANAGER 98™

**Te-ai întrebat vreodată de ce este atât de ridicată rata infarcturilor în rândul antrenorilor? Acum ai ocazia să afli răspunsul pe pielea ta.**

În vremurile îndepărtate, când încă mai butonam la un Spectrum, existau două jocuri care mi-au atras atenția. Unul era Gary Lineker, în care schimbai jucători slabi cu jucători buni și tineri, iar celălalt se numea Footballer of the Year, în care erai un jucător ce trebuia să asculte fără să crâcnească de indicațiile antrenorului și care schimba echipele ca pe cămăși. Aceste jocuri au constituit primii pași în domeniul simulatoarelor de management al fotbalului. Dar era Spectrumului a apus de mult, locul său fiind luat de mult mai performantele PC-uri. Și odată cu ele au apărut o nouă generație de simulatoare de management, unul mai complex decât celălalt. A fost Bundesliga Manager, Premier Manager, iar apoi mult mai titratul Championship Manager, fiecare dintre ele fiind continuate cu varianta a doua sau cu cea 98. Undeva printre toate acestea **Sierra** a strecurat umil și jocul său *Ultimate Soccer Manager*. În urma succesului obținut, au venit imediat cu *Ultimate Soccer Manager 2*, iar acum *Ultimate Soccer Manager '98*. *Ultimate Soccer Manager 2* nu a fost un joc rău, dar avea atâtea bug-uri încât am renunțat repede la el. Am așteptat cu nerăbdare această nouă variantă. *Ultimate Soccer Manager* și-a luat liniștit locul pe hard-ul meu, chiar lângă Premier Manager 98 care îmi mânca timpul până acum. Va reuși oare *Ultimate Soccer Manager '98* să doboare supremația deținută de Premier Manager 98? Păi, hai să vedem!

## Febra fotbalului

Încetul cu încetul ecourile Campionatului Mondial încep să se stingă, dar fotbalul continuă să ne mănânce timpul. Au început campionatele, cupele europene și, nu peste mult timp, chiar preliminariile Campionatului European. Adi Ilie, Zidane, Ronaldo sunt gata să intre din nou în focul luptei. Cum ar fi oare să poți conduce de pe bancă o echipă cu astfel de vedete? Acesta a fost imboldul care m-a făcut să joc Premier Manager 98, și tot el m-a făcut să instalez cei 60 Mb ai *Ultimate Soccer Manager '98*. Jocul seamănă atât de mult cu un upgrade *Ultimate Soccer Manager 2* încât și producătorii amintesc acest lucru la sfârșitul manualului în secțiunea „What's New?". Și cum scopul acestui review este tocmai prezentarea elementelor noi, e timpul să mă apuc de treabă. Prima schimbare majoră pe care gamerul o va observa este includerea a 6 ligi – Anglia, Franța, Germania, Spania, Italia și Scoția. Cool, nu-i așa? Ai visat vreodată să antrenezi Manchester United sau Juventus, Exeter City sau Montrose? Acum ai această șansă. Un alt lucru deosebit este faptul că poți privi meciurile, într-o grafică izometrică de bună calitate. Gata! S-a terminat

cu zilele când ne holbam la un munte de cifre încercând să ne dăm seama cât de bine se comportă jucătorii noştri, acum îi poţi vedea efectiv la lucru. În esenţă, aceasta duce la o abordare mult mai realistă a muncii pe care o depui, dar din păcate şi computerul are limitele sale, astfel încât meciurile nu arată deloc ca cele jucate în realitate. Faţă de predecesorul său, USM2, acum doar o treime a terenului este vizibilă, ceea ce înseamnă că jucătorii şi mingea sunt implicit mai mari. S-a rezolvat şi unul dintre cele mai mari bug-uri, şi anume mingea nu mai dispare acum imediat ce a depăşit vreuna dintre tuşe. Pe de altă parte alte probleme au rămas încă nerezolvate. Nici în *USM98* nu poţi schimba tactica în timpul jocului, trebuind pentru aceasta să aştepţi o întrerupere a meciului. La sfârşitul fiecărei reprize, în dreptul jucătorilor va apărea un procentaj ce va indica performanţele lor în meciul respectiv, ajutându-te să iei deciziile cele mai bune. Viteza jocului poate fi reglată, şi există şi un buton de „pause" în cazul în care, cum se şi întâmplă de obicei în asemenea ocazii, mămica are nevoie de tine tocmai atunci. Ca şi în USM2, în teren jucătorii pot fi identificaţi ori după număr, ori după nume, dar nu ai cum să faci să apară acest lucru doar la jucătorul care are posesia mingii ceea ce ar fi fost cu mult mai bine (aşa cum este în Premier Manager). Ce-ar mai fi de spus în legătură cu meciurile? Ah! Comentariile din *USM98* nu sunt deloc slabe, deşi uneori sunt spuse cu întârziere sau sună un pic stupide. Ca atunci când strigă „he MUST score!", iar jucătorul se află undeva în dreptul cornerului, sau „great tackle" atunci când jucătorul pur şi simplu a pasat greşit. O altă slăbiciune a comentariului este în momentul schimbărilor: dacă efectuezi două în acelaşi timp nu va fi anunţată decât prima. La lucrurile bune trebuie amintit faptul că acel domn comentator cunoaşte numele jucătorilor, şi îi strigă pe nume în timpul meciului. În ceea ce priveşte grafica, *USM98* arată destul de bine, dacă accepţi limitele sale. Jucătorii au toţi aceleaşi mişcări, şi arată un pic ciudat atunci când alergă în diagonală. Încă un lucru pe care vreau să-l amintesc este faptul că am văzut goluri înscrise din aproape orice poziţie şi aproape orice tip de execuţie, inclusiv foarfeci, loburi sau volee, dar nu am văzut încă un gol înscris cu capul. Jucătorul zburdă pe aripi doar pentru a şuta dintr-un unghi practic egal cu zero în loc să centreze în careu. Alte bug-uri mai găsim în regulamentul de joc. Am văzut pase la portar ce nu au fost sancţionate sau lovituri libere directe... din careu. Bine măcar că la offside-uri se comportă mai bine decât în trecut.

## Nou sau vechi?

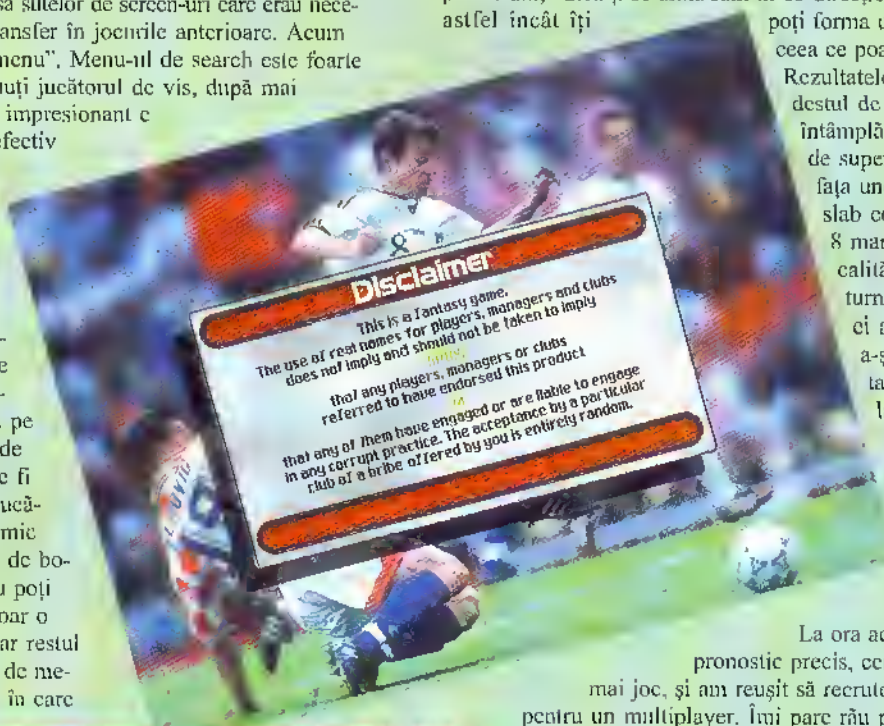
Modul de prezentare al meciurior este locul unde se întâlnesc cele mai mari schimbări. În rest, *USM98* este foarte asemănător cu USM2. Începutul unui nou joc îţi permite să alegi gradul de dificultate al jocului, ceea ce se va observa doar în cash-ul cu care începi, şi poţi alege între coaching mode şi manager mode. Poţi controla absolut tot ceea ce ţine de finanţele echipei tale, de la numărul de standuri cu burgeri până la preţul fiecărui burger, tricou sau bilet în parte, poţi decide câte locuri în picioare sau pe scaune să aibă stadionul, şi chiar câte locuri pentru oficialităţi. Mai poţi obţine împrumuturi şi contracte de sponsorizare. Faţă de USM2 munca de manager e un pic mai uşoară, lucrezi cu o singură bancă, valoarea jucătorilor nu mai fluctuează aşa de rapid, iar inflaţia nu mai este nici ca mare. Pe scurt, dacă îţi place managementul, acesta este jocul pe care îl aşteptai.

Antrenarea echipei este la rândul ei extrem de detaliată. La antrenamente poţi face un program pentru fiecare zi a fiecărei săptămâni, poţi angaja specialişti pentru antrenamente individuale, şi poţi chiar să plăteşti vacanţele binemeritate ale sportivilor tăi. Mici îmbunătăţiri ale interfeţei te ajută să te descurci mai uşor prin multitudinea de screen-uri ale antrenamentelor. Editorul de tactică, atât de apreciat în USM2, este întâlnit şi aici, dar mult îmbunătăţit. Pentru cei care nu au jucat USM2, acest editor vă permite să creaţi tactici ce vor fi folosite în anumite situaţii ale jocului. De exemplu, pentru o lovitură liberă din apropierea carului, un pic lateral dreapta, jucătorii tăi se vor antrena pe anumite scheme create de tine şi apoi le vor executa în meci. Să vezi cum te vei simţi când vor înscrie dintr-o astfel de poziţie. În timpul jocului poţi selecta tactici de echipă dar poţi da şi indicaţii individuale, precum să ceri unui jucător să joace mai mult pe dreapta sau să marcheze mai strâns un adversar. Poţi alege un jucător care să execute cornerele sau loviturile libere din meci, poţi alege chiar şi un căpitan de echipă, şi un jucător care să execute... penalty-urile. Şi poţi încuraja puţin jucătorii cu mici bonusuri în caz de victorie. Întorcându-ne puţin la partea de management, directorul clubului îţi va fixa anumite obiective înainte de campionat şi de fiecare meci. S-ar putea ca ci să-ţi ceară să termini campionatul în prima jumătate a clasamentului sau vei fi concediat, ori înainte de meci poţi primi un fax ce-ţi va cere să scoţi un egal chiar dacă este aproape imposibil. Pentru a-ţi da o idee despre ceea ce ai realizat jocul îţi oferă o mulţime de informaţii despre starea de spirit a fanilor,

situația financiară, cum se simt jucătorii, etc. Aici am însă o critică aspră, deși ți-ai atins obiectivele te poți trezi concediat doar pentru că o scurtă perioadă de timp lucrurile nu au fost prea roze. Așa că vă sfă-tuiesc să dezactivați Autosave-ul și să salvați regulat în cel puțin cinci sloturi, asta dacă doriți să conduceți aceeași echipă pentru toată viața. *USM98* păstrează toate elementele amuzante din USM2, precum posibilitatea de a mituí echipele sau managerii lor, și sancțiunile ce decurg dacă astfel de fapte sunt descoperite. Ziarul cu cele mai tari știri reapare alături de un caiețel în care să-ți notezi știrile care te interesează. Comunicarea cu directorul și cu celelalte echipe este realizată printr-un sistem de telefoane și e-mail-uri bine puse la punct. *USM98* îți dă senzația că TU conduci cu adevărat o echipă de fotbal, și faptul că poți fi intervievat din când în când de ziare este ceva cool de tot.

## Transferurile... un deliciu

Multe din cele ce v-am spus par lucruri vechi pentru cei ce au jucat USM2. Dar iată că *USM98* vine și cu noutăți, dintre care cel mai delicios este sistemul de transferuri. Prima modificare care vă va sări în ochi este lipsa sutelor de screen-uri care erau necesare pentru realizarea unui transfer în jocurile anterioare. Acum totul se rezolvă în „transfer menu". Menu-ul de search este foarte detaliat permițându-ți să-ți cauți jucătorul de vis, după mai multe categorii. Însă cel mai impresionant e modul în care se realizează efectiv transferurile. Acestea durează săptămâni întregi. Mai întâi ici legătura cu clubul, apoi cu jucătorul sau agentul lui, și fiecare are nevoie de timp pentru a studia oferta și a-ți da un răspuns. Răspunsurile constituie la rândul lor un motiv de distracție: încearcă să-l cumperi pe Ryan Giggs pentru o echipă de liga a treia și răspunsul poate fi chiar o insultă. Contractele jucătorilor merg până la cel mai mic detaliu, incluzând o mulțime de bonusuri și clauze. De exemplu poți cere să plătești jucătorului doar o parte din suma de transfer, iar restul după ce a efectuat un număr de meciuri cu echipa, asta în cazul în care stai mai prost cu finanțele. Rezervele tale vor juca și ele, iar performanțele lor sunt și ele trecute, astfel încât poți alege întotdeauna cel mai bun 11. Și nu lipsește nici echipa de juniori de unde vei culege vedetele de mâine. Fiecare jucător are niște previziuni, adică ți se arată cam în ce direcție merge cariera lui, astfel încât ți poți forma ușor o idee despre ceea ce poate el face.




Rezultatele meciurilor sunt destul de realiste, deși se mai întâmplă ca având o echipă de superstaruri să pierzi în fața unor echipe mult mai slab cotate. În multiplayer, 8 manageri își pot testa calitățile, într-un joc gen turn-based, fiecare dintre ei având posibilitatea de a-și suspenda activitatea și a lăsa calculatorul să se ocupe de echipa lui până când dorește să se reîntoarcă la joc.

Deci, este *USM98* suficient de puternic pentru a rezista în topuri? La ora actuală nu pot da un pronostic precis, cert este că eu încă îl mai joc, și am reușit să recrutez și vreo doi amici pentru un multiplayer. Îmi pare rău pentru micile erori stupide care încă mai apar în joc. La urma urmelor, când ești condus cu 1-0 și în min.89 atacantul tău este faultat în careu, este o imagine demnă de o dramă, dar faptul că în loc de un penalty obții doar o lovitură liberă directă din careu te poate trimite în brațele agoniei. Dar cu toate aceste mici probleme *USM98* este un joc reușit care are multe de oferit. În sfârșit Sierra a scos ceva cu adevărat valoros.

*Claude*

**LEVEL DATA**

Producator: Sierra
Distribuitor: Sierra
Hardware: Pentium 166
16 MB RAM
Place 3 Cd
Multiplayer: Da
Platforma: Win95

**NOTA 90**

# Final Fantasy VII

## Cel mai tare RPG de pe console reuşeşte să facă primii paşi şi pe PC-uri

Iată un reuşit transfer consolă/computer, unde cel mai popular producător de jocuri dedicate consolelor adaptează marele său hit şi pentru calculatoare. Acest lucru s-a mai încercat de multe ori până acum, în frunte cu Resident Evil care a adus la rândul său un munte de verzi firmei producătoare. Jocul celor de la **Squaresoft**, *Final Fantasy VII*, apare pe PC-uri cu toate elementele de pe console intacte: un fundal low-resolution, interfaţă ce nu necesită mouse, posibilitatea de a salva doar în puncte determinate şi acele personaje simpatice cu ochi mari şi coafuri ciudate. Vine, de asemenea, cu toate calităţile sale: o intrigă bine definită, grafică 3D superbă şi un design deosebit. Cea mai mare parte a laudelor versiunii pentru Playstation s-au datorat poveştii jocului, care este într-adevăr impresionantă, filtrată prin sufletul şi sentimentele adolescenţilor, o adevărată melodramă. Fiecare cuvânt, fiecare frază înseamnă enorm pentru fiecare personaj, de vreme ce le descriu neliniştea interioară. Bine măcar că sunt doar text şi nu recitaluri ale unor actori slabi care ar fi coborât jocul la nivelul lui Resident Evil. Oricum, în contextul povestirii, al decorului şi al intrigii, dialogurile simple, purtate de aceste personaje amuzante, fac minuni.

*Cloud Strife*

## O poveste frumoasă şi complexă

Spre deosebire de majoritatea jocurilor RPG, povestea din *Final Fantasy VII* nu este a unui singur personaj ce luptă pentru salvarea omenirii ci, ca şi în Betrayal at Krondor, sunt o mulţime de personaje centrale (pe care nu trebuie să le controlezi tu neapărat), plus un număr impresionant de camarazi de arme ce te vor ajuta. Ca şi în cazul seriei Ultima, călătoriile se fac pe două planuri – prin oraş sau pe hartă. Dacă designerii jocului Ultima Ascension au renunţat la clasica echipă de personaje a RPG-urilor deoarece nu au reuşit să le reprezinte cum trebuie în 3D, *Final Fantasy VII* a rezolvat această problemă prin reprezentarea grupului printr-un singur personaj. Arată un pic ciudat – personajele practic intră unul în celălalt – dar... funcţionează.

*Aeris Gainsborough*

Personajul principal este Cloud, un mercenar care este un tânăr confuz şi cu o coafură cam „ţepoasă". El este angajat de un grup intitulat Avalanche, o trupă de gherilă ce intenţionează să distrugă imensa corporaţie Shinra Inc. Povestea începe în oraşul Midgar, după care se dezvoltă rapid şi cuprinde întreaga planetă cu o mulţime de alte mici povestioare. Până la sfârşitul jocului vei întâlni o mulţime de personaje, fiecare cu propria lui poveste care îl integrează perfect în atmosfera jocului. Cele mai importante momente ale jocului sunt prezentate în nişte filmuleţe 3D destul de frumoase, dar, din păcate, în varianta PC prezentarea acestor efecte vizuale este slabă, răpind mult din frumuseţea lor. Muzica se repetă din păcate prea des, iar uneori, când ar trebui să fie ceva mai subtilă, urlă de-ţi sparge timpanele. Şi, ca reţeta să fie completă, este MIDI în loc să fie digitală, şi datorită varietăţii imense de implemente MIDI pe care le are fiecare sound card în parte, e de preferat să instalaţi driver-ul XG-MIDI inclus pe CD-ul jocului (el va transforma fişierele MIDI în sample-uri digitale făcând jocul să sune exact aşa cum cei de la **Squaresoft** au vrut). Ca orice joc ce se bazează pe o poveste, acţiunea se „târăşte" din greu, devenind din ce în ce mai palpitantă odată cu apropierea sfârşitului. Jocul nu este foarte greu şi este structurat ca o poveste liniară, cu mici secvenţe ce pot fi sărite. Cu toate acestea, odată terminat, dorinţa de a-l juca din nou şi a vedea ce mai

*Vincent Valentin*

*Barret Wallace*

# Personajele principale

## Cloud Strife

[illegible]

## Barret Wallace

[illegible]

## Tifa Lockhart

[illegible]

## Aeris Gainsborough

[illegible]

## Red XIII

[illegible]

## Cid Highwind

[illegible]

## Cait Sith

[illegible]

## Yuffie Kisaragi

[illegible]

## Vincent Valentine

[illegible]

Tifa Lockhart

ascunde în el, nu te părăsește – jocul în general și luptele în special fiind cauza acestui lucru.

## O îmbinare subtilă

Față de alte jocuri PC, Final Fantasy VII este o îmbinare foarte reușită a mai multor tipuri de jocuri. În marea lui majoritate este jucat în genul Alone in the Dark: te plimbi, găsești tot felul de obiecte și discuți cu NPC-uri (Non Playable Characters). În alte momente ale jocului te trezești crescând și concurând pe Chocobo, într-o mică plimbare cu snowboard-ul, jucând un mic pseudo-RTS sau încălecând o motocicletă.

Sistemul de luptă și de magii este însă cel mai cool element al jocului. Toate bătăliile se dau într-un mediu 3D. Munca ta constituie în a da ordine adecvate grupului, după care îi privești cum le execută. După fiecare ordin, trebuie să aștepți un pic până când poți să le dai un altul. În timp ce grafica este un duplicat fidel al versiunii Playstation, lupta în sine dezvăluie puterea unui PC echipat cu un card 3D. Cu o cameră ce se învârte, se apropie căutând tot timpul să prindă miezul acțiunii, lupta este un amalgam de efecte 3D, niciodată gratuite și deosebit de impresionante. Monștrii pe care îi înfrunți sunt foarte detaliați, personajele sunt poligonale, renunțându-se la texturile obișnuite jocurilor PC, oferindu-le o înfățișare cu adevărat din altă lume, mult peste orcii, piticii sau elfii cu care eram obișnuiți. Singurul mod prin care ai putea obține asemenea creaturi este să mergi într-un Zoo și să împrăștii pe-acolo acid sulfuric. Sistemul de magii este la rândul său impresionant. Nici un personaj nu are abilitatea de a folosi magii, dar armele și armurile lor au sloturi pentru Materia, și fiecare dintre aceste elemente asemănătoare unor mici sfere adaugă efecte magice în luptă. Unele dintre ele sunt defensive atunci când sunt puse pe armuri și ofensive pe arme, iar altele pot realiza diferite creaturi animate ce vor lupta de partea ta. Unele arme oferă posibilitatea unirii a două materii, lucru ce permite combinarea proprietăților acestora (cel mai des întâlnit caz este All Materia, care permite unei magii, ofensive sau defensive, să acționeze asupra întregului grup-propriu sau inamic). Acest sistem poate părea un pic complicat la început, dar odată ce ți-ai dat seama cum funcționează, luptele vor deveni o plăcere. Creaturi imense, feroce și cu puteri imense pe care tu le stăpânești, și pe care le arunci în focul luptei. Cea mai impresionantă dintre acestea, și poate și cea mai devastatoare, mi s-a părut Knights of the Round. Un alt lucru ce va atrage mulți gameri sunt acele special moves numite LIMITS, și pe care personajele le execută atunci când „s-au enervat". La sfârșitul luptei culegi roadele victoriei ce constau în puncte de experiență, bani (gils) și diverse obiecte. Cu banii, cumperi arme și armuri mai eficiente, dar și diverse obiecte, potion-uri, grenade, etc. Punctele de experiență îți vor face personajele mai rezistente, mai abile, mai eficiente.

Cait Sith

## Orice pădure cu uscăturile ei

Deci avem un joc superb în care totul funcționează și totul se îmbină perfect. Atunci ce nu este bun la Final Fantasy VII? Ei bine, el nu poate fi jucat de multă lume. Nu am văzut încă un joc care să refuze cu atâta încăpățânare să pornească pe cea mai mare parte a calculatoarelor din redacție. Jocul se bloca întotdeauna la meniu-ul de start. Upgrade-urile la drivere n-au dat nici un rezultat. Și nici reinstalarea jocului. Se pare că problemele se datorează CODEC-ului, driver-ul ce permite rularea scenelor full-motion pe PC-uri. Acestea poartă mai multe nume: Cinepak, Indeo, Smacker, etc., dar Final Fantasy VII nu acceptă anumite versiuni de Indeo CODEC. Care anume, le puteți afla din Multimedia Control Panel în meniu-ul Advanced Settings.

Și asta nu este tot. Pe cutia jocului se află o ștampilă frumoasă care ne spune că jocul acceptă orice card bazat pe chip-uri 3D! Jocul nu suportă nici o versiune de chip-uri existente acum pe piață; va accepta, însă, generațiile viitoare de chip-uri, generații care încă nici nu au fost lansate pe piață. Vă recomandăm să cumpărați jocul doar de la un magazin cu refund. Oricum, dacă ați reușit să-l porniți, va merge perfect, fără bug-urile atât de prezente în majoritatea jocurilor PC. Mai mult aventure decât RPG, Final Fanatsy VII ne oferă o experiență unică și fascinantă, nemaiîntâlnită la alte jocuri.

Cid Highwind

Claude

**LEVEL DATA**

Producător: Square Soft
Distribuitor: Eidos Entertainment
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Pixel Shader: [illegible]
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95

**NOTA 91**

# Rainbow Six

**Ce faceți dacă apare o situație disperată, în care sunt luați ostatici, curge mult sânge și oamenii urlă unii la ceilalți? Personal, aș lua-o la fugă. Dar situația se complică când ai funcția de coordonator al unei trupe de comando. Și totuși, situații de genul acesta fac subiectul noului 3D shooter first-person produs** Red Storm Entertainment **pentru gamerii care gândesc înainte să acționeze...**

De când n-am mai văzut un joc în care un glonte te convinge să te cazezi la doi metri sub pământ! Uneori chiar și eu mă satur de prăpăditele rachete din jocuri precum Quake, pe care le poți mânca în liniște și dacă ai destulă energie pentru a lua un medikit, te refaci complet și apoi lupți în continuare ca și cum nimic nu s-ar fi întâmplat.

Iată-ne deci, dragi gameri și prietini, ajunși la al doilea joc de acest gen, primul fiind Spec Ops. Ideea noului joc este aceea de a rezolva o situație în care sunt implicați ostatici în următoarele condiții: eliberarea a cât mai mulți nenorociți captivi (a se citi „eliberarea tuturor...") cu cât mai puține pierderi de partea echipei *Rainbow 6* și cu efectuarea unui genocid cât mai impresionant de partea teroristă. Vă puteți da cu ușurință seama că așa ceva nu se poate realiza decât prin eforturi cerebrale susținute ÎNAINTE de misiune, concretizate în briefing-uri solide și foarte detaliate și în planificări extraordinar de minuțioase. De fapt, în asta constă farmecul jocului. Totuși, gamer-ul nu-și prea permite să se extindă la infinit în planuri ce ating dimensiuni colosalo-fanteziste, ci va trebui să rămână în limitele unui concret cât se poate de restrictiv. Traducere: trebuie aleși membrii echipei, armele, echipamentul și, foarte interesant, căile pe care echipa se va infiltra în clădirea terorizată. Pentru cei plictisiți de asemenea detalii calculatorul poate folosi un plan gata făcut, dar așa dispare fun-ul din joc.

## „Comando cu pușcă neagră, vin' mă țucă de ți-s dragă". Ahem, sorry...

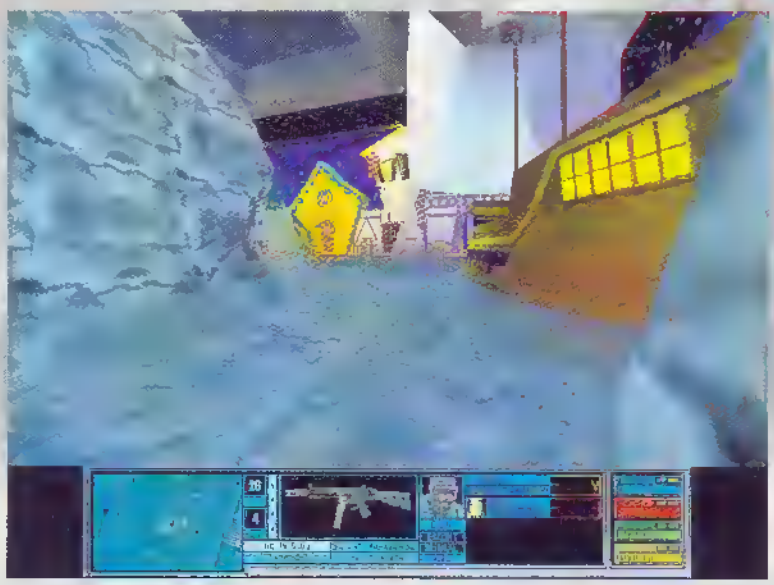
Pe vremuri, haiducii erau adevărații teroriști, subiect pentru balade și doine. Ce-i drept, erau băieți buni și răpeau doar boieri și demnitari, luau de la bogați și dădeau la săraci și slărșeau purtând gulere cam strâmte. În zilele noastre, situația s-a cam complicat. Nu mai ține povestea cu săraci și bogați... Mai nou, teroriștii terorizează (de la verbul „a teroriza, terorizare") pentru ceva milioane de dolari și un elicopter. Uneori însă problemele sunt mult mai grave. De exemplu, într-una din misiunile din *Rainbow 6*, băieții și fetele din subordinea gamerului trebuie să se infiltreze pe o platformă petrolieră care a fost capturată de un grup de ecologiști cam extremiști care amenință că se aruncă în aer (desigur, cu tot cu platformă) dacă cerințele lor nu primesc un răspuns pozitiv. În acest caz, gamerul se pune pe gândit și ajunge la concluzia că nu ar fi indicat să bată la ușă și să ceară permisiunea de a elimina orice terorist pe o rază de 1 km. Cu alte cuvinte, cheia unei asemenea misiuni este pâș-pâș-cala sau, în termeni științifici, invizibilitatea stealth-oasă. Ce se face în asemenea situații? Una la mână, membrii echipei de infiltrat în una bucată platformă petrolieră terorizată trebuie îmbrăcați ca pentru înmormântare (deși lista de articole textile camuflagizante cuprinde îmbrăcăminte pentru cele mai variate medii: urban, deșert, verde pădurălnic, negru etc.). A doua la mână, durii din subordine trebuie convinși să renunțe la topoare, drujbe și alte accesorii zgomotoase-anxiezante și să fie dotați cu arme cu amortizor.

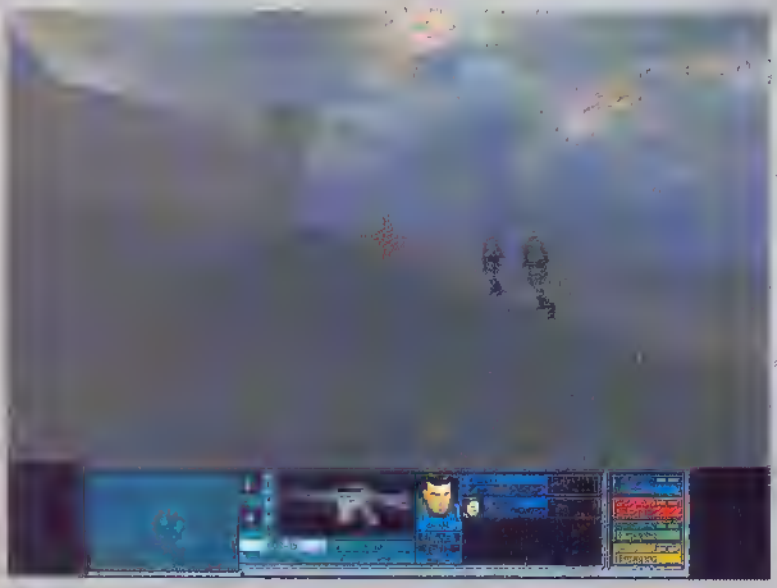
## „De la plan la acțiune" sau „Tastatura mea pentru o armă automată..."

Și acum, gata cu planificări, birocrație, hârtogăraie și alte chestii funcționărești! Se poate întâmpla ca AI-ul să dea de belea

pe undeva prin misiune și lucrurile să ia o întorsătură proastă. Oare ce se poate face în asemenea situații? Normal, gamerul se transformă din coordonator în erou și se duce plin de voioșie să-și etaleze calitățile de luptător călit pe câmpul de bătălie). O altă ocazie perfectă pentru croismc este aceea în care o echipă se relaxează între ciocan și nicovală crezând că e pe vreo plajă din Hawaii. Soluția: hop în epiderma șefului de escadron și, privind prin ai lui fermecători globi oculari, vei rezolva situația problematică a la Quake (dar cu un grad de realitate mult mai mare).

Dintre armele din dotarea micii echipe de șoc ar cam fi cazul să amintesc semiautomatele Hessler&Koch, precum și inevitabilele pistoale Beretta și H&K. Cam atât... Gamerul salivând după tot felul de arme trebuie să spună „good-bye" visurilor și să se mulțumească cu mai nimic. Ce-i drept, mai există și ceva Colt-uri, dar se pare că producătorii nici n-au auzit de mărci precum Skorpion sau Browning. Iată totuși și o mică listă în care sunt concretizate denumirile armelor din joc: Colt M16A2, trei variațiuni pe tema MP5 (cu sau fără amortizor și, desigur, una cu țeava scurtată), o M16 modificată și redenumită CAR-15 și Benelli M1. Nu lipsește Beretta 9mm cu/fără amortizor și H&K de calibrele .40 și .45. Și totuși, deși stufoșenia listei poate părea impresionantă, un gamer inițiat remarcă imediat lipsa unei puști cu lunete, care ar fi ajutat enorm în unele misiuni.





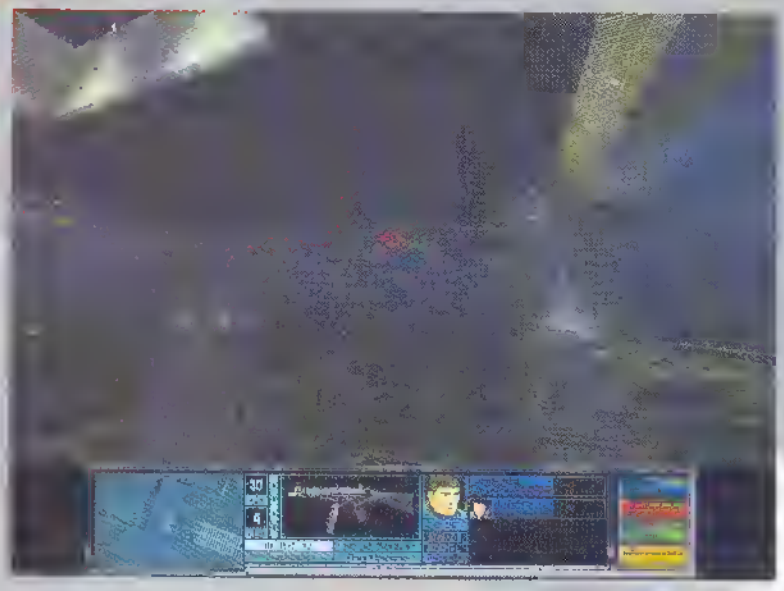
## Cu ce-am mai putea da în capul inamicilor?

În afară de arme, există și alte obiecte numai bune pentru dezlănțuirea nebuniei și distrugerii în masă în lumea teroristă. Dintre ele, cele mai apetisante sunt frag grenade-urile (grenada de bază a infanteriștilor), flash-bang-uri (niște bang-uri care emit flash-uri menite să-l orbească pe inamic pentru o secundă; nu e mult, dar e destul pentru a-i servi o porție de gloanțe de 5,56mm. De asemenea, nu este exclusă echiparea cu încărcătoare suplimentare și cu device-uri coborâte pare din cine știe ce film SF. Unul dintre ele este detectorul de bătăi de inimă, care poate detecta o entitate biologică aparținând speciei umane chiar și prin ziduri.

*Rainbow 6* nu este totuși un joc perfect (de fapt, nici un joc nu poate pretinde că a atins perfecțiunea). Între cele mai neplăcute greșeli se numără cele gramaticale. Acest gen de greșeli este de înțeles la un joc care a fost tradus din... papuașă în engleză, de exemplu. Aceste greșeli deranjează în special pe gamerii vorbitori de limba engleză. Pentru exemplificare, ar fi interesant de amintit cazul lui „Australian" care, de obicei, este scris „Australian", în *Rainbow 6* a devenit „Austrailian". Nici „12-gauge" nu o duce mai bine, devenind „12-guage". Dar acestea sunt cu siguranță probleme minore în comparație cu bug-urile de gen clipping (personajele își strecoară mâinile printre atomii componenți ai unei uși deschise). Nici cu sângele inamicilor situația nu e prea..., roșie. În alți termeni, există o mică problemă cu teoria glontelui, care spune că, dacă cineva primește un proiectil în zona craniană, orificiul de intrare este mult mai mic decât cel de ieșire. În *Rainbow 6* sângele invadează cămașa inamicului, dar nu și peretele din apropiere. Eh, ce să-i faci, poate **Red Storm Entertainment** a vrut să reducă nivelul violenței din joc la minim. În orice caz, pentru cei mai slabi de inimioară a fost introdus în meniul principal un Gore setting, cu ajutorul căruia *Rainbow 6* poate deveni poveste pentru adormit copiii...

## În curs de detaliere...

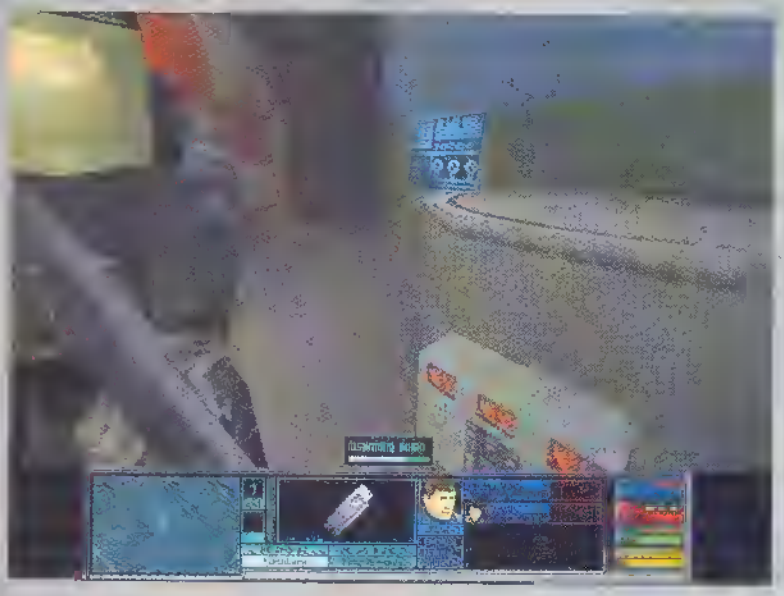
Plantele din joc sunt sprite-uri (un cuvânt care ar fi trebuit să dispară din vocabularul producătorilor de game-uri). În general, grafica este acceptabilă, chiar bună, dar îi lipsește aproape cu desăvârșire concurența în domeniu (nu a apărut nici un alt titlu în afară de Spec Ops). Al-ul este și el destul de dezvoltat, neexistând probleme de genul „sunt soldat din trupa de comando *Rainbow 6* și mă dau cu capul de primul zid care îmi iese în cale". Totuși, membrii echipei stau mult prea aproape de conducător. Situația poate deveni critică în clipa în care, de exemplu, gamerul se distrează trăgând proiectile în inamic și se decide, la un moment dat, să se retragă într-un loc ferit. Așteaptă atent ca inamicul să se plictisească de atâta foc și se repede prin câmp



deschis către zona protejată. Problema ar fi că drăguțul de coechipier are obiceiul să se țină scai după tine, așa că te poți trezi cu el pe urmele tale și cu un glonte pe urmele lui, apărând riscul de a avea un coleg cam mort (de ce oare?). Același iubit coechipier are darul de a se așeza exact în ușă când gamerul încearcă cu disperare să iasă din cameră. Gândiți-vă ce se întâmplă când ai trei coechipieri cu tine și te afli la capătul unui coridor îngust, fără ușă, fără geam, *Rainbow 6* la volan... Plăcută situație!

În ceea ce privește plimbatul prin mediul 3D, există trei modalități de deplasare: stealth move (mișcare pe vârful degetelor), pas de plimbare și alergătură. Totuși, deși există posibilitatea de a executa întoarcere 360 de grade și strafe, controalele sunt foarte anapoda în comparație cu cele din Quake, spre exemplu. Din fericire sunt configurabile...

Engine-ul folosit este asemănător cu acela din Jedi Knight, deci nu arată rău, dar nici superb. Suportă plin de noblețe Direct3D, dar nici renderizarea software nu a fost lăsată la o parte. Nivelele sunt de obicei foarte mari și detaliate. De exemplu, o cameră conține PC-uri și jocuri arcade (cu fisc, monede, pitule, știți voi...). Alături se află o bucătărie în care se aflau una bucată cuptor cu valuri mărunte (microwave-uri), filtru de cafea și frigider. Detalierea merge până acolo încât gamerul se poate trezi la un moment dat că îi cunoaște pe fiecare dintre membrii echipei după trăsăturile faciale (dacă își permite să piardă vremea cu asemenea nimicuri).



## Alo, gălăgia...

Sunetul realistico-fantastico-3D te înconjoară din toate părțile prin difuzoare, creând impresia unui „acolo" puțin cam aproximativ. Amortizoarele sunt complet amortizante: un clic și inamicul servește o gură de asfalt trăznet. Nici sunetele din mediul înconjurătoare nu sunt prost realizate, așa că urechea încordată a gamerului gata oricând de acțiune surprinde cu siguranță pașii teroristului pe pasarela de metal, iar coechipierii sunt foarte cuminți și spun „OK" la toate comenzile pe care ai bunăvoința să le vociferezi. Există așadar feeling-ul de comunicare, foarte important într-un asemenea joc.

Multiplayer-ul nu a fost uitat, cu toate că timpul de încărcare este cam mare (din cauza sincronizării). Există modurile cooperativ (pentru aceia dintre voi care vor să rămână prieteni), free-for-all și teamplay. Ultimul este cel mai interesant, pentru că una dintre echipe trebuie fie să reziste până la ultimul om, fie să apere baza atacată de cealaltă, fie să elibereze ostaticul sau să iasă dintr-un labirint în timp ce echipa adversă face tot posibilul să o oprească.

## Ăsta-i jocul cel mai tare...

Dacă toț articolu' de față nu e un motiv serios să încercați „Curcubeu 6", iată lovitura de grație: la E3, *Rainbow 6* a făcut o impresie deosebit de plăcută. Lumea gamer-ilor așteaptă cu înfrigurare asemenea jocuri: se creează un gen nou, care combină lupta real-time cu strategie la nivel înalt. Cu toate bug-urile și problemele pe care le are, este acel ceva dorit de toți.

Sau poate nu chiar de toți...

*Mike*

**LEVEL DATA**

Producator: Red Storm
Entertainment
Distributor: Red Storm
Entertainment
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Click 3D: no
Multiplayer: Yes
Platform: Win95

**NOTA 92**

STAR WARS

**Primul joc al seriei Star Wars, care a marcat în istoria jocurilor pentru PC începutul sim-urilor spațiale. La vremea lui (1994), cu grafica și sunetul pe care le afișa, a fost o adevărată revoluție.**

Lucas Arts și prima lor capodoperă, care a extaziat o generație de gameri chiar înainte de „Indiana Jones and the Fate of Atlantis"...

Din nou Imperiul și Alianța Rebelă se dau cap în cap, flotă în flotă și X-Wing în Tie-Figlter. Generalii ambelor părți se încrâncenează, își încruntă sprâncenele stufoase și trimit la moarte sigură o mulțime de cadeți. Uneori, Darth Vader mai strânge pe câte unul de gât, așa, să-i reîmprospăteze sentimentul de devoțiune față de Imperiu și Forță. Dar ce caută jucătorul în toată afacerea asta?

## Tovarăși rebeli, la posturile 'mneavoastră!

Iată și datele problemei: gamer-ul are imensa onoare de a fi cadet în rândul forțelor armate rebele. Fără experiență și prieteni, el se află la bordul impresionantei nave Independence (nava amiral a rebelilor), alături de tot felu' de creaturi dubioase, cam bidimensionale, cu voci robotico-bionico-artificiale. Totuși, pentru acele vremuri îndepărtate, grafica și sunetele din *X-Wing* erau tot ce se putea mai bun, mai nou și mai impresionant în materie de jocuri. Gamer-ul acelor timpuri era mult mai puțin pretențios decât cel actual. Sigur, acum fără rezoluție de cel puțin 640x480, 3Dfx, Dolby Surround și joystick cu 1001 butoane, nici nu se mai pune problema de a mai lansa pe piață un simulator de lupte spațioase. Pe atunci însă, X-Wing-urile erau conduse cu largi și repetate mișcări mouse-istice, de credeai că ia foc pad-ul. Cât despre grafică, „filmele" aproape că te ajutau să înțelegi conceptul de monodimensional, iar obiectele texturate apăreau doar prin filmele SF. Remarcabile erau însă sunetele, care se plimbau dintr-o boxă în alta (pentru cei care dețineau o placă de sunet) și, de ce să nu admitem, formau, alături de muzica MIDI, factorul „atmosphere creator". Și chiar dacă gamer-ul nu avea în posesie o placă sonoră, difuzoru' bipăidic, adică PC speaker-ul, își făcea datoria onorabil pentru vremea ceea...

Iată-l deci pe tânărul recrut la bordul navei-mamă, gata de luptă. Dar, înainte de a-l trimite către un sfârșit glorios, Alianța îi pune la dispoziție un complex program de antrenament, la bordul unei nave a cărei locație este ultrasecretă. Acolo gamer-ul are posibilitatea de a se plimba printre platforme pe care tot felul de porți și turele așteaptă. Ideea întregului program este familiarizarea pilotului cu mișcările stânga-sus-dreapta-jos ale X-Wing-ului, obișnuirea lui cu mișcări reflexoase și, nu în ultimul rând, îndoctrinarea poetică: „Alianța Rebelă va câștiga chiar dacă tu în luptă vei intra și viața-ți vei da!"

## De la cadet la amiral: 1000 de Tie-uri pe război

În timpul campaniei, misiunile te plimbă prin toată galaxia și au obiective care mai de care mai variate. În prima, de exemplu, gamer-ul, ca simplu cadet, trebuie să inspecteze și mai apoi să distrugă niște freighter-e (nave transportoare) în timp ce o navă conținând trupe de comando abordează liniștit o Imperial Shuttle, la bordul căreia se află ofițeri dezertori tot atât de imperiali. Pe parcurs inamicii sunt tot mai puternici și mai dornici de joacă, dar nici player-ul nu este mai prejos. Cu timpul el acumulează prestigiu, adaugă la lista victimelor tot mai multe nave inamice, primește armament tot mai sofisticat și wingmen-i mai viteji. Cu fiecare misiune se apropie tot mai mult de final: ruinarea planurilor dictatoriale-tiranice ale Împăratului și ale lui Vader.

Luptele propriu-zise sunt duse undeva foarte departe de flota rebelă principală, fapt pentru care gamer-ul se hiperspațiază la începutul fiecărei misiuni. În anul apariției jocului, toate efectele erau considerate supra-extra stuff. Acum, dau impresia unui joc pe Spectrum. Eh, ce să-i faci... Probabil că peste doi ani Descent Freespace va fi privit cu o deosebită compasiune, cu toate că se bucură de suport grafic 3D, de un sunet tot atât de 3D și de o redare cât se poate de fidelă a legilor fizicii. Generația tânără de gamer-i se va cufunda în tot felul de universuri virtuale, în costume speciale, purtând cu mândrie căști VR și mănuși care mai de care mai sofisticate. Un lucru este sigur însă: X-Wing nu va fi uitat prea curând. Și dacă va exista pericolul ca cineva să nu-și mai aducă aminte de el și să dea atenție doar ultimelor apariții în domeniu, noi, nostalgicii, le vom reteza avântul atrăgându-le cu blândețe și înțelepciune atenția: Tinere, nu te supăra, joci cumva o clonă de „X-Wing"?

*Mike*

**LEVEL DATA**

Producător: Lucas Arts Entertainment
Distribuitor: Mediaset SRL
Tel: [illegible]
Hardware: [illegible] MB RAM
Date 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platforma: DOS

**NOTA 90**

# MONTEZUMA'S RETURN!

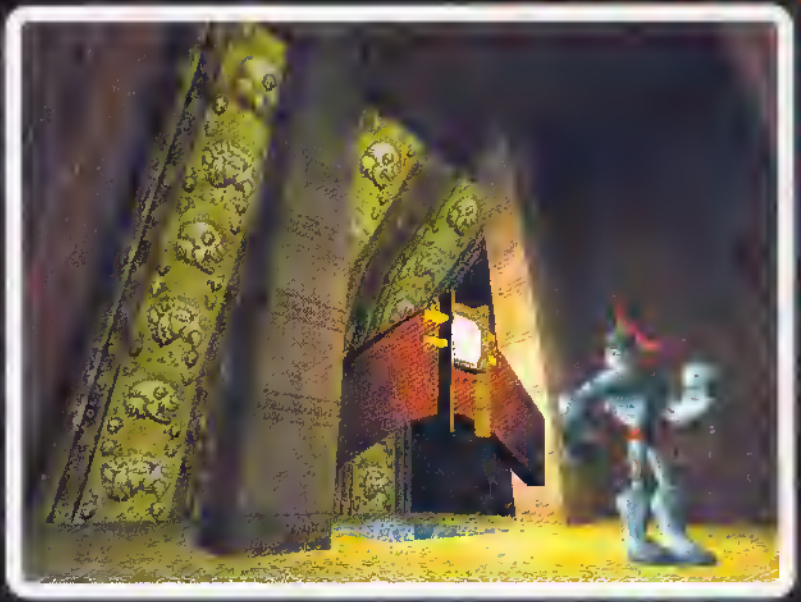
**Acum câțiva ani buni, pe piață apărea un joc care a înregistrat un succes deosebit: Montezuma's Revenge. Acum, după o perioadă de mai bine de un an în care nu s-a mai auzit nimic despre Utopia Tehnologies, avem ocazia de a juca un remake al jocului apărut inițial prin anii '80.**

[illegible] Montezuma's Revenge [illegible] Montezuma's Return [illegible] Spray-el [illegible] Crash, Tomb Raider [illegible]

lauda (cred că și Petre Ispirescu ar fi căutat pasiune această aventură) vreau să vă spun câteva vorbe despre ce cred eu că vă aduce noul joc de la Utopia Technologies. Am vorbit în articolul despre Tomb Raider 3 despre clone de TR și despre sechele. Montezuma's Return se numără atât printre sechele cât și printre clone. Întrebarea pe care [illegible] momentul de la [illegible] Montezuma's [illegible] reușit să răzbă[illegible] de multe action/ad[illegible]

## A fost o dată ca niciodată...

[illegible] mare templu aztec. În [illegible] disperarea [illegible] regele a adunat [illegible] mai mari vrăjitori [illegible] din sa arunce un [illegible] se afla [illegible] ceea ziș oricine a pș[illegible] fost blestemat și [illegible]



[illegible] au prendevut [illegible] și au plecat pe alte [illegible]. [illegible] nu s-ar mai putea [illegible] acest rege [illegible] regelui [illegible]. De-a lungul [illegible], [illegible] [illegible] Mortcanium. Nu cunoștem nici o [illegible] Mortcanium. [illegible] [illegible] de Aventurier [illegible] [illegible] [illegible] Aventurier. Ca o [illegible], toți cei care au [illegible] [illegible] în 1932, un [illegible] [illegible] Armstrong Gupta a [illegible] [illegible] [illegible] de 12 [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. Ilustrația a fost [illegible] [illegible] 13 [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. Cei care l-au [illegible] au relatat [illegible] [illegible] [illegible]

# LEVEL REVIEW SPECIAL

REVIEW SPECIAL LEVEL

# Virgin Interactive

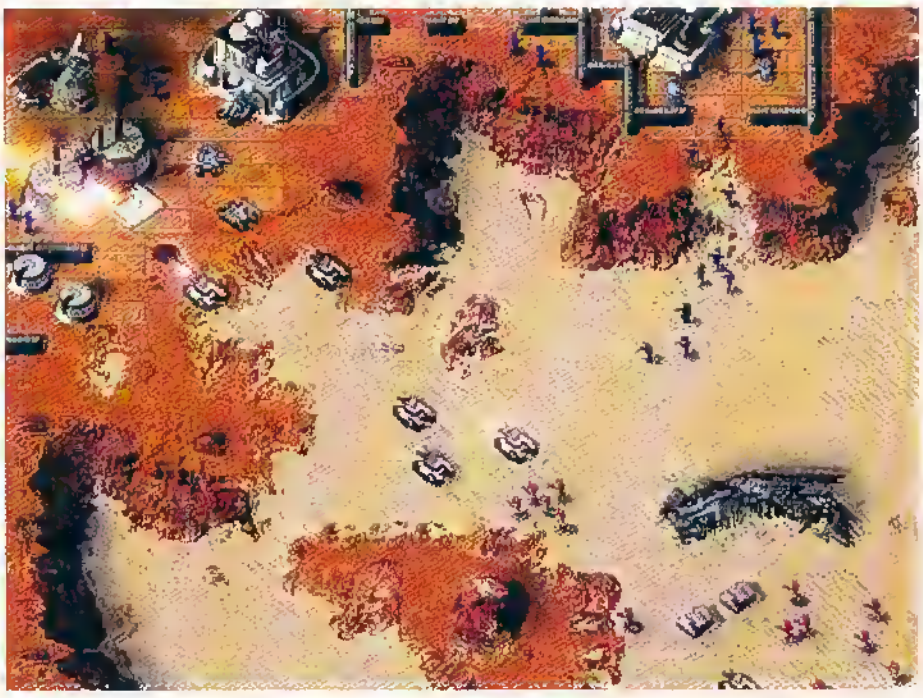
## O fecioară care ne-a cucerit inimile

**Virgin Interactive (VI)**, o secție a Spelling Entertainment Group Inc., este unul din liderii mondiali în producerea și distribuirea de jocuri pentru PC-uri și console. Având cartierul general în Irvine, California, un altul în Londra, Marea Britanie, și deținând Westwood Studios în Las Vegas – compania are drept scop distribuirea celor mai performante și mai originale jocuri pentru toate platformele în întreaga lume. Virgin Interactive și-a întărit poziția pe piața mondială și prin deschiderea unor noi filiale în Paris, Hamburg, Frankfurt, Madrid, Singapore și Sidney, având ca angajați peste 500 dintre cei mai talentați profesioniști.

**Westwood Studios**, a fost cel mai important departament al **Virgin Interactive**, fiind producătorul celor mai bine vândute jocuri pentru computere și console. Fondată în 1985, **Westwood Studios** a lansat câteva titluri foarte populare printre care: *Dune II*, *Bladerunner*, seria *Lands of Lore*, trilogia *The Kyrandia Adventure*, și universul *Comand &Conquer*, care s-a vândut în peste 5 milioane de exemplare în întreaga lume de la lansarea lui în 1995.

În completarea **Westwood Studios**, cartierele generale din Irvine și Londra adăpostesc alte compartimente de producție ce cuprind: secții de design, studiouri de filmare dotate cu ultima tehnologie și studiouri de înregistrări. Departamentul Virgin Interactive de la Irvine este responsabil pentru apariția unor jocuri ca *The Jubgle Book*, *Toonstruck* sau *SubSpace*. Virgin Interactive are de asemenea o echipă care lucrează cu „o a treia parte" de producători, pentru a putea utiliza cele mai inovative și mai bune elemente în jocurile sale. La ora actuală, cele mai importante parteneriate ale **Virgin Interactive** sunt cele cu Nintendo, Sony Computer Entertainment și Sega, atât la producțiile proprii cât și la jocurile produse de alți parteneri VI.

Martin Alper a fondat **Virgin Interactive** (VI) ca Mastertronics ltd. în Marea Britanie în anul 1983 și a început să distribuie soft în Europa. Consolidându-și poziția în Europa, Alper și-a permis să inaugureze în 1986 cartierul general al **Virgin Interactive** din America de Nord. Cu ajutorul unor parteneriate strategice, el a reușit să repete succesul obținut în Europa. În 1987, Mastertronics devine oficial parte integrantă a Virgin Group of Companies. Sub îndrumarea lui Alper, **VI** a revoluționat industria



# Consiliul de conducere

## Martin Alper, chairman

Martin Alper a fondat **Virgin Interactive** ca Mastertronics Limited, Marca Britanic, în 1983. Mr. Alper continuă să se ocupe de obținerea partenerilor și managementul resurselor, precum și de supravegherea activității întregii companii.

## Brett W. Sperry, president, worldwide development

Brett W. Sperry, co-fondator al **Westwood Studios**, supervizează design-ul și producția tuturor proiectelor **Westwood Studios** și **Virgin Interactive**. În calitate de președinte al secției worldwide development, el lucrează îndeaproape cu studiourile companiei, precum și cu echipele din teren.

## Paul C. Mayer, executive vice-president, finance and administration

Paul C. Mayer este vice-președintele executiv al departamentului de finațe și administrație. Înainte de a se alătura companiei, el a fost vice-președinte la PlayNet Tehnologies Inc., un producător de jocuri pentru rețea. Între 1994 și 1996 a ocupat diferite funcții în cadrul Viacom New Media.

## Louis J. Castle, executive vice-president Westwood Studios

Louis Castle este vice-președintele executiv și co-fondatorul **Westwood Studios**. Cunoștințele sale de artă și programare l-au ajutat să imprime linia artistică și design-ul tuturor produselor **Westwood Studios**, în această lume explozivă a industriei de software.

## Scott Berlin, vice-president, sales

Scott Berlin este responsabil pentru vânzările companiei în America de Nord și de Sud. Înainte, Mr.Berlin a lucrat 9 ani la Electronic Arts, la departamentul sales în San Mateo, California.

## Keith G. Greer, vice-president, development

Keith Greer, vice-președintele secției development al **Virgin Interactive**, se ocupă de managementul producției și personalului din America de Nord. Aceasta include găsirea și atragerea de noi programatori, distribuirea jocurilor, rezolvarea tuturor problemelor angajaților, de fapt cea mai mare parte a afacerii. Greer se ocupă și de departamentul Customer Service and Quality Assurance. El s-a alăturat companiei în 1990.

## Joseph D. Giles, vice-president information officer

Jody Giles are în sarcini dotarea companiei cu toată tehnica de care are nevoie. Înainte de a se alătura companiei în 1995, Giles a fost director executiv la Paramount Pictures și s-a ocupat de dotarea tehnică a acesteia.

## Steven Sardenga, vice-president finance, controller

Steven Sardenga ocupă postul de „contabil șef" al Virgin Interactive și este responsabil cu tot ceea ce ține de finanțele companiei. El a venit la **Virgin** după ce a lucrat 9 ani la KPMG Peat Marwick în Orange County, California, ca manager.

jocurilor pe CD cu titluri ca *The 7th Guest*, și a introdus jocurile pe 16-bit video cu *The Lion King*. În 1992, Alper a reușit să cumpere **Westwood Studios**, o mișcare ce s-a dovedit a fi deosebit de inspirată, ea aducându-i cel mai mare producător de verzișori (v.seria Comand & Conquer). În 1994, Blockbuster Entertainment Corporation și The Virgin Group au anunțat achiziționarea **VI** de către Blockbuster, care obținea astfel 75% din acțiunile **VI**. Dar, la scurt timp, Blockbuster și-a vândut întreaga parte din **VI** către Spelling Entertainment Group, iar mai târziu a fuzionat cu Viacom Inc., deținătoarea MTV și Paramount Studios. Rezultatul acestor mișcări este că acum **Virgin Interactive** face parte din cea mai mare companie de divertisment din lume, Spelling Entertainment Group. În România distribuitor autorizat **Virgin Interactive**, este **Multinet SRL** prin amabilitatea căruia am avut la dispoziție toate informațiile și jocurile prezentate în această rubrică.

*Claude*

**LEVEL DATA**

Tel: 062-222211
+62-226716
Fax: +62-220712

# Sabre Ac

**Luptele aeriene au jucat un rol important în timpul războaielor moderne. În timpul celor mai mari conflagrații mondiale au fost dezvoltate și aruncate în luptă numeroase aparate de zbor. Cele mai renumite dintre acestea au cunoscut și o transpunere digitală.**

[illegible]

## În aer!

[illegible]

cursul a opt misiuni lineare. Asta înseamnă că dacă mori într-o misiune, trebuie s-o repeți până reușești s-o duci cu succes la bun sfârșit. P51 Mustang este un model monoplan cu un singur motor, [illegible] un bombardier de luptă. Este ușor manevrabil și este [illegible] de stabil [illegible] să pilotezi un astfel de model este o plăcere [illegible] caracteristicile jocului care este de-a dreptul frustrantă). Odată [illegible] misiuni, ajungi la [illegible] unui F-80 Shooting [illegible] cele mai [illegible] este modele ale anilor [illegible] dacă pierzi o misiune [illegible] dovedești cal [illegible]

[illegible]

## Unde-au dispărut mă, toți?

[illegible]

**LEVEL DATA**

Producător: Eagle Interactive
Distribuitor: Maliboi Srl.
Tel: [illegible]
Fax: [illegible]
Hardware: [illegible] 133, 32 MB RAM
Check Mode: [illegible]
Multiplayer: [illegible]
Platforme: Win 95

**NOTA 62**

# RESIDENT EVIL

**OK... vreţi un joc horror? Vreţi un joc care să vă ridice puţin nivelul adrenalinei? Vreţi şi nişte zombies? Înseamnă că vreţi un Level ăăă... adică *Resident Evil*. Sorry.**

[illegible] *Resident* [illegible] apărut iniţial în [illegible] anului [illegible] doar [illegible] PlayStation [illegible] considerat ca clasic [illegible] Dacă [illegible] versiune [illegible] PC, lucrurile [illegible] puţin. *Resident Evil* [illegible] prezentând [illegible] Dar nu ar fi [illegible] ca [illegible] catalogăm [illegible] *the* [illegible] cu ceva [illegible] parte [illegible] horror care te va [illegible] la tastatură [illegible] zombies. Grafica [illegible] creţele sonore [illegible] monstri [illegible] joc o capodoperă [illegible] te joci [illegible]

## The Horror...

[illegible]

## Feeling

[illegible]

[illegible] doi ani sunt la un nivel mediu, [illegible] depinzând de ce fel de card 3D [illegible] de fapt jumă' din experienţă [illegible] Pentru că este [illegible] interactivă într-un fel [illegible] ce pe ecran. De exemplu, dacă [illegible] casă [illegible] de colo, colo, [illegible] horror care pare să [illegible] dacă ajungeţi [illegible] este voi [illegible] ceva de [illegible] joasă şi plină [illegible] Ha! Ha!" şi totaşi

## Huaaa!

Da [illegible] la [illegible] invite din care pot [illegible] [illegible] Ha! Ha!" şi totaşi [illegible]

[illegible]

[illegible]

**LEVEL DATA**

Producător: Capcom
Distribuitor: Virgin Interactive
Origine: Japonia
Preţ: [illegible]
Hardware necesar: [illegible]
[illegible] RAM
[illegible]
Multiplayer: Nu
Platforme: PlayStation, Win 95

**NOTA 82**

# Cyberia 2

**Ce poate fi mai frumos decât un quest? Şi ce poate fi mai frumos dacă quest-ul respectiv deţine atât o grafică super cât şi o serie de scene de shoot'em'up?**

Da, cam ăsta ar fi *Cyberia 2* în câteva cuvinte. Un titlu care la vremea lui, prin '96-'97 a fost unul din cele mai bine vândute şi cele mai bine cotate jocuri. Undeva în viitorul îndepărtat un nebun încearcă să pună stăpânire pe lume. Şi ca în toate poveştile de acest gen există un erou care intenţionează să oprească atrocităţile unui anumit doctor care deţine nu ştiu ce arme chimice şi biologice foarte periculoase. Zek, personajul principal al acestei acţiuni, face tot posibilul să ajungă în inima inamicilor şi se străduieşte să afle toate secretele organizaţiei FWA. Astfel, printre numeroase secvenţe de shoot'em'up, în care tot ce trebuie să faci este să distrugi tot ce mişcă şi se apropie prea mult de tine, trebuie să soluţionezi şi o serie de puzzle-uri. Acestea din urmă sunt extrem de interesante, chiar dacă numărul acestora nu este prea mare. Din cap în coadă *Cyberia2* este extrem de bine realizat din punct de vedere estetic. Animaţiile şi toate secvenţele de film nu au egal nici măcar în zilele noastre. Sigur că mi poţi compara un joc din anul '96 cu unul de ultimă oră ca Black Dahlia, X-Files sau Eraser. Totuşi în *Cyberia2* există ceva mai mult dinamism şi mai multă adrenalină decât poţi găsi în questurile clasice. Şi ce te poate încânta în mod deosebit este şi firul acţiunii care se derulează ca un film fără nici un fel de întrerupere.

Aşadar punctul forte al acestui titlu este acţiunea. Nici nu începe bine acţiunea că te trezeşti printr-un labirint prin care alergi ca disperatul şi împuşti orice inamic ce-apare după cotitură. Şi o ţii aşa vreo cinci minute după care ajungi într-un garaj unde te-aşteaptă o femeie (destul de „hot" – ca să zic aşa) cu un vehicol asemănător unui Hummer (numai că ăsta e dotat cu un soi de laser). Şi aşa începe cursa pe autostrăzile suspendate ale viitorului. Şi cum goneşti aşa, trebe' să tragi în tot ce zboară şi în tot ce are roţi. Mai ai uneori un pic de timp să-i strigi tipei că te sufoci – da-n rest e musai să tragi cu laseru' incontinuu. Ei, şi dacă termini cu maşina de război te sui într-un avion demn de toate invidia şi începi apoi să tragi în nişte proiectile ciudate care numai că n-au rolul să te întâmpine cu bucurie. Odată ajuns în baza inamicilor treci de o serie de paznici şi ajungi la un moment dat într-un loc unde trebuie să accesezi VR-ul. Probabil că cea mai interesantă parte a jocului o reprezintă călătoria şi acumularea de date din VR – un fel de computer al viitorului. Aceste secvenţe în care călătoreşti prin creierul electronic al FWA sunt extrem de bine realizate.

*Cyberia 2* este cu siguranţă unul dintre jocurile mele favorite. Este destul de greu să găseşti în zilele noastre un quest care să conţină atâta dinamism şi acţiune. Şi mai ales să fie atât de bine realizat încât efectiv ai impresia că joci rolul principal într-un film. Şi chestia e că odată ce ai ajuns la sfârşitul filmului îţi pare atât de rău încât mai vrei să revezi odată scenele acelea apocaliptice şi pline de suspans.

*Cyberia 2* se poate juca pe trei nivele de dificultate – de la uşor la dificil – unde pe cel mai greu nivel ai nevoie de ceva mai multă îndemânare. În plus, în joc există o varietate extrem de mare de arme şi vehicule. Chiar dacă nu eşti tu cel care le pilotează cel puţin ai ocazia de le distruge. Sigur că la un moment dat în VR ţi se arată prin intermediul unor scurte secvenţe de film toate armele de care dispune FWA şi pe care le întâlneşti în joc ulterior. Este absolut impresionant arsenalul de care dispune doctorul ăla nebun. Ei, cam asta ar fi. Vă invit să luaţi loc şi să faceţi o escală prin lumea lui Zak: *Cyberia 2*.

*Mr. President*

**LEVEL DATA**

Producător: Xatrix Entertainment
Ofertant: MultiNet SRL
Tel: [illegible]
Hardware: [illegible]
[illegible] MB RAM
Clock 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Compatibil: Win 98

**NOTA 91**

# Beneath a Steel Sky

**Numele: Foster (original: Overmann). Prenumele: Robert. Misiunea: Să elucideze misterul propriului trecut. Cum? Luând-o de la capăt. Încet... Cu perseverență... Că doar jocul ăsta e quest, și încă unul produs de Revolution Software și distribuit de Virgin Interactive!**

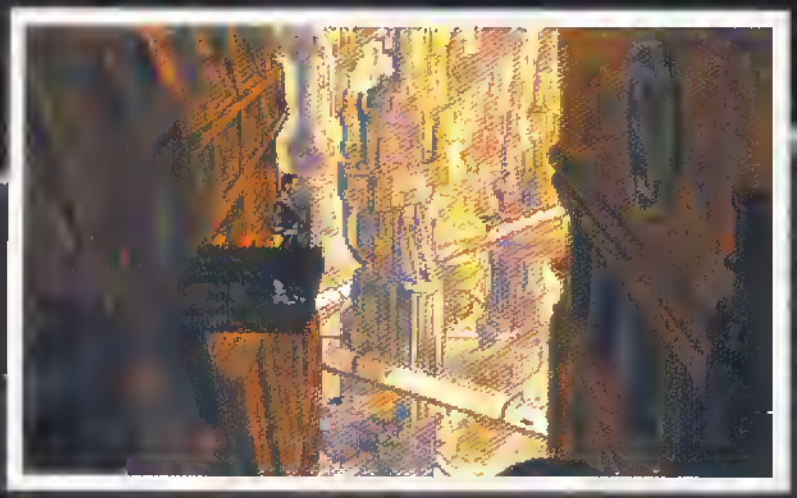
[illegible]

## Prezent și trecut

[illegible]

## Insoluția

## Și acum, revenim la programul nostru obișnuit...



**LEVEL DATA**

Producător: Revolution Software
Distribuitor: Virgin
Ofertant: Multizi SRL
Hardware: [illegible] MHz
Card 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platforma: PC

**NOTA 91**

# LOST EDEN

## Primul joc produs de francezii de la Cryo pentru Virgin Interactive, aduce la viață lumea de mult apusă a dinozaurilor

Povestea din *Lost Eden* ne trimite în perioada când oamenii și dinozaurii trăiau împreună. Cu muuuuuulți ani în urmă, aceștia trăiau în pace și armonie și reușiseră să construiască împreună fortărețe uriașe pentru a se apăra de atacurile ferocilor T-Rex. A fost o perioadă de pace și prosperitate, când Tyranosaurilor le era frică să atace puternica alianță dintre oameni și dinozauri. Însă, de-a lungul anilor, lucrurile s-au mai schimbat și încrederea dintre cele două rase s-a șubrezit. Dintre fortărețele de altă dată, una singură mai există și aceasta este cunoscută sub numele de The Citadel of Mo. Bătrânul rege Gregor știe că Moorkus Rex, liderul Tyranosaurilor, va ataca în curând și acest ultim punct de rezistență. Regele consideră însă că fiul său Adam nu este încă pregătit pentru apărarea citadelei. Ziua în care începi jocul, este ziua „deșteptării" lui Adam, și poate ziua în care o nouă istorie va fi scrisă. Jocul îți oferă rolul tânărului prinț Adam, care în primul rând trebuie să redescopere secretul construirii mărețelor fortărețe de altă dată și să obțină din nou încrederea dinozaurilor. El va fi însoțit de Dina, o mai veche prietenă dinozaur, care are capacitatea de a înțelege orice limbaj, lucru foarte folositor, mai ales când tratezi cu dinozaurii. Vei întâlni și alte personaje care îți vor oferi ajutorul și se vor alătura grupului. Un lucru foarte indicat este să vorbești cu ele, acestea putând să-ți ofere nenumărate indicii și sfaturi utile.

## O poveste captivantă

De multe generații, locuitorii Eden-ului sunt vânați și hăituiți de T-Rex-ii lui Moorkus Rex. Cu ajutorul hoardelor sale însetate de sânge, Moorkus Rex duce o campanie de exterminare a oamenilor și dinozaurilor. Scopul său este dominația totală asupra Eden-ului. Iar scopul TĂU este să-l împiedici. Odată cu „deșteptarea", viziunea ta asupra celor ce se întâmplă în Eden s-a schimbat enorm. Regel Gregor este deja bătrân, iar spiritul său de războinic s-a stins. Viziunea sa asupra viitorului Eden-ului este sumbră, și nimic nu-l poate opri pe Moorkus Rex. Tu îți respecți tatăl, dar...nu îi împărtășești viziunile. De când mama și sora ta au fost ucise de fioroșii T-Rex pe câmpul de luptă de la Mashaar, Gregor ți-a interzis să părăsești siguranța citadelei Mo. Ești ultimul moștenitor al tronului și nu e nevoie să înfrunți pericolele lumii de afară. Dar tu ești curajos și ambițios, și vrei să admiri peisajele minunate din Eden cu proprii tăi ochi. Nu împărtășești pesimismul lui Gregor și ești hotărât să oprești valul de distrugere al T-Rex-ilor. Ai o ambiție eroică și îndrăzneață: să reunești oamenii și dinozaurii într-o alianță împotriva lui Moorkus Rex. Dacă vei reuși să construiești citadele ca cea din Mo în restul văilor, oamenii și dinozaurii se vor putea apăra de atacurile T-Rex-ilor. Și cu o rețea de astfel de citadele, viitorul nu mai este atât de negru. Convinși astfel de bunele tale intenții, toți locuitorii Eden-ului ți se vor alătura, și în fața unei astfel de desfășurări de forțe, T-Rex-ii nu vor avea nici o șansă. Dar există o mare gaură în acest plan. Secretul construirii citadelelor s-a pierdut! Crezi însă sincer că secretul Arhitectului, strămoșul tău, Priam, poate fi redescoperit. Astfel că misiunea ta are două obiective: recuperarea secretului citadelelor și apoi construirea acestora în văile Eden-ului.

## O realizare tehnică de excepție

Grafica din *Lost Eden* este superbă, iar Cryo a reușit să ofere o puternică undă de realism cu texturi fantastice pentru decoruri și dinozauri. Animațiile sunt atât de reale încât te simți ca un spectator privind scene din era preistorică. Dialogurile pot fi subtitrate în cinci limbi, engleză, franceză, italiană, spaniolă și germană, însă vocile vor fi auzite doar în engleză. Acțiunile tale se limitează la cinci posibilități: vorbești, mergi, aduni, folosești și examinezi. Icon-ul este un cub ce se transformă în săgeți pentru a-ți indica direcțiile în care poți merge, un ochi pentru a examina lucrurile din jur sau o mână pentru a lua sau folosi diverse obiecte. Pentru fiecare citadelă trebuie să adumi forțele Brontozaurilor și Triceratopșilor pentru construcții și cea a Velociraptorilor pentru apărare. Pe lângă aceștia vei mai racola Apatosauri și Pterodactili care te vor ajuta să călătorești între văi. Fiecare specie are propriile ei nevoi pe care tu trebuie să le afli, dar odată ce ai aflat ce le place, totul devine monoton. Orice obiect de care ai nevoie îl găsești pe drum sau îl obții în schimbul altuia.

Nu de mult am primit o scrisoare care ne atrăgea atenția asupra lipsei quest-urilor din topul Level, deși unele dintre ele sunt adevărate opere de artă în grafică și sunet. *Lost Eden* este un exemplu elocvent al acestui fapt.

*Claude*

**LEVEL DATA**

Producător: Cryo
Distribuitor: Virgin Interactive
Ofertant: Multimar SRL
Tel: 072-222201
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Plac: 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platforma: PC, Win 95

**NOTA 88**

# TOONSTRUCK

**Haidați să vedem ce mai este și cu acest joc al celor de la *Virgin Interactive*. Este de doi lei sau de milioane?**

## O povest[illegible]ncită

[illegible] ...itate, puteți să [illegible] de lung de o calitate [illegible] nici un fel de [illegible] Da... povestea. Prin intermediul filmului [illegible] personajul principal Drew Blanc și Flux [illegible] la o firmă care se ocupă de desene [illegible] loc un nou festival numit „Fluff[illegible]

Drew se întâlnește și cu prietenul lui, Flux, care este un fel de [illegible]

## Aventura începe

## I've Been Toonstruck!

[illegible] **Unu:** grafic[illegible] actorul Dan Castellaneta, iar printre alți actori cunoscuți mai este [illegible] **Patru:** Dialogurile [illegible] de umor, captivante, ingenioase, satirice. Jocul [illegible] ...lii la muzică. Ce-ar mai fi [illegible]

**LEVEL DATA**

Producător: Virgin Interactive
Distribuitor: Virgin Interactive
Cerințe: Multimedia
Text: [illegible]
Memorie: [illegible] Mb RAM
Pixel: [illegible]
Multiplayer: No
Platforme: DOS, Win 95

**NOTA 81**

# Z

**Roboţei cât cuprinde, hărţi bidimensionale, tancuri, tunuri, filme pline de umor – cam acestea ar fi cuvintele care caracterizează acest reuşit joc al anului '96. Z: un mit care nu va fi dat uitării prea curând!**

În general, Z a fost caracterizat drept un titlu în care întâlneşti ceva mai multă acţiune decât în Command & Conquer. Aşadar, la fel ca-n C&C, există roboţi, vehicule pe care trebuie să le produci şi să ai grijă de ele, însă în Z nu trebuie să-ţi faci nici un fel de probleme în ceea ce priveşte fabricile. Harta fiecărei misiuni este împărţită în mai multe sectoare, în aproape fiecare dintre acestea fiind dispuse mai multe uzine care pot produce roboţi sau vehicule. Şi cum este firesc, cel care capturează mai multe zone, produce mai repede şi mai mult. Astfel, scopul gamerului este să lupte şi să apere sectoarele aflate în stăpânirea lui, fără să-şi mai facă nici un fel de probleme în ceea ce priveşte resursele sau construirea de fabrici. Pentru a intra în posesia unei zone, nu trebuie să faci altceva decât să trimiţi o unitate cu sarcina de a captura steagul amplasat undeva în sectorul respectiv. Pentru a câştiga o misiune, trebuie să distrugi toate unităţile inamice şi, de asemenea, să faci praf fortul acestora.

## Moarte fulgerătoare

Acţiunea jocului se bazează mai ales pe rapiditate şi pe cât de eficientă este strategia pe care-o abordezi la începutul fiecărei misiuni. Pot spune că în Z contează foarte mult ce faci în primele 3 minute ale fiecărui scenariu. Dacă nu te mişti repede şi ţi-o ia duşmanu' înainte, nu-ţi mai rămâne altceva de făcut decât să iei misiunea de la capăt. Adesea, pe la nivelele avansate, misiunile vor trebui reluate chiar şi de 10 ori până să ajungi să abordezi o strategie corectă. Pe parcurs ce avansezi, beneficiezi de trupe mult mai puternice şi mai rapide. Totuşi, inamicul este întotdeauna cu un pas înaintea ta, având o tehnică de luptă mult mai avansată decât a ta. Lucru care uneori este enervant!

Majoritatea gamerilor care au avut de-a face cu Z, au spus că AI-ul inamicilor este extrem de avansat şi lucrează real-time. Ei bine, pot spune că spre deosebire de unele RTS-uri lansate de curând, Z stă foarte bine la capitolul AI. Dacă ajungi la un moment dat să deţii mai multe sectoare decât inamicul atunci totul se rezumă la plăcerea de a distruge inamicul până la ultimul.

Z este, în ciuda elementelor care lipsesc, un joc unic şi original, cu mult dinamism şi destul de bine realizat. Există sunete şi efecte grafice reuşite, în plus existând şi o mare varietate de unităţi. Oricum, pentru cei care nu-şi permit mai mult de un 486 cu 8 MB RAM, Z este jocul ideal. Oferă tot ce poate oferi un joc pe un astfel de sistem.

## Bangul sonic şi vizual

Da... gamerul se poate bucura în Z de efecte grafice cu adevărat demne de invidiat. Spre exemplu, felul în care explodează tancurile şi diversele unităţi este absolut spectaculos. Astfel, să presupunem că un tanc a fost lovit din plin de o ghiulea de-a ta. Explozia acestuia poate fi în egală măsură impresionantă şi fatală. De ce? Păi, uneori vezi cu uimire cum turela sau altă componentă a tancului devastat zboară în aer la o înălţime impresionantă, pentru ca mai apoi să cadă din întâmplare pe vreo unitate de-a ta. Şi rezultatul este uşor de prevăzut: moartea rapidă a unităţii care a avut ghinionul să se trezească cu o turelă de câteva tone în cap. Şi cum stăm cu sunetele, nici nu cred că mai are rost să vă povestesc – efectele sonore sunt absolut foarte reuşite şi cu adevărat haioase. Aşa că fraţilor, go and take a Z!

*Mr. President*

**LEVEL DATA**

Producer: Westwood
Distributor: Virgin Interactive
Tel: 062 222210
Fax: 062-231779
Hardware: 486 / 8MB RAM
Pixel 3D: Nu
Multiplayer: Da
Controale: [illegible]

**NOTA 82**

# HEAVY GEAR II

# Fun

**OK, a mai trecut o lună şi trebuie să mai râdem de câteva jocuri. De data aceasta am ales 1st person-urile**

Deci, pentru cei care încă nu ştiu despre ce este vorba prin ăstea două pagini, am să vă mai spun o dată. Aici o să găsiţi nod în papură la mai multe jocuri, iar când spun nod în papură mă refer la bug-uri. Dacă aţi mai văzut şi voi bug-uri în alte jocuri... ştiţi adresa, aşa că aşteptăm scrisorile voastre (menţionaţi pe plic „fun stuff"). Aşadar, să trecem la ce avem de criticat de data asta.

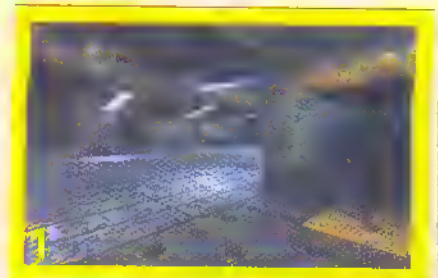
## Hai să plutim prin aer

Bun... pentru că multă lume adoră shoot'em'up-urile, am zis să vedem noi şi ce este de capul acestor jocuri. Aşa că am trecut în revistă jocuri precum Quake, Quake II, Unreal şi mai toate celelalte noi şi tari. Hai să luăm un caz în particular. Eu şi Preşedintele am ajuns să ne ciuruim prin Quake II, la un nivel nu prea mare cu toate armele posibile... mă rog ştiţi voi. Deodată mă trezesc undeva pe un bloc şi-l văd cu coada ochiului sau mai bine zis în colţul ecranului pe inamic în persoana lu' Prez. Şi, fiind el mai marele şef pe aici, pun deoparte micuţa şi modesta mitralieră şi iau Thunder Bolt-ul, că doar nu degeaba este el şef. Îmi aplec privirea în jos şi dau să trag, dar ce să vezi, mi-am luat zborul! Staţi aşa, că tre' să vă explic puţin. Te duci la marginea unui bloc (sau a unei cutii, a unui butoi) şi te uiţi în jos (la maxim) după care te învârţi puţin şi observi că de fapt stai în aer! Aşa şi dacă revenim la jocurile 1st person mai vechi în care puteaţi să vă admiraţi mutrişoara, aţi observat cu siguranţă că atunci când aveaţi o întâlnire de nivelul 4 cu o rachetă, ochii vi se mişcau în locul urechilor, din gură vă curgea sânge, etc. etc. Da, asta este destul de mişto! Dar să vedem ce se întâmplă când găsim o trusă medicală... TaaDaa!!! Faţa se face de-odată la loc. Operaţie estetică instantanee? Da! Hai să vă spun o poveste frumoasă...

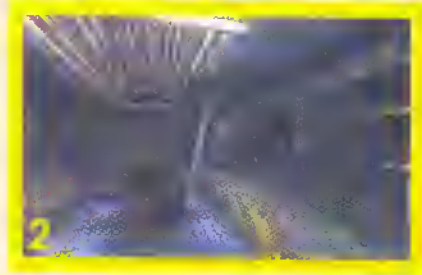
## Total Sci-Fi

Într-o zi plină de soare, pe când mingea de plasmă a BFG3000-ului meu mângâia cu ale sale raze ultra-violente suprafaţa rece a pământului, pe la orele 8, undeva în lume se

Hai... că tot n-am scris noi un articol despre Unreal... aşa că am zis să vă prezentăm într-un mod mai original ce se petrece prin jocul ăsta. E ca o bandă desenată. Savuraţi, gustaţi şi vă minunaţi!



Ce mama naibii?! Unde sunt? O navă spaţială pentru prizonieri? Am 12% din viaţă? Jocul începe cu mine pe moarte? Ce sunt eu, bă? Prizonier?

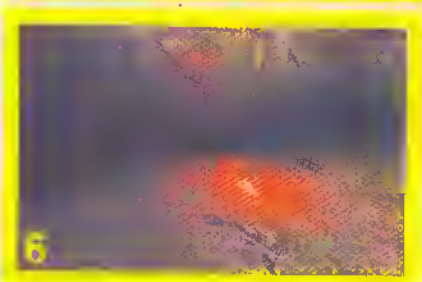


Unde naiba e toată lumea? Locul ăsta pică pe mine! Cineva să-mi dea un telefon să vorbesc cu agentul meu, păi ce nevoia? O să-l omor pe hoţul ăla!

Eu? Târându-mă prin nişte ţevi de aerisire nenorocite, ca un şobolan de casă? Iisuse!! Ei, arată bine ceaţa asta, nu? Hei! Ce-mi pasă mie?!

Now what? Iar nu e nimeni pe aici? Hello?! Unde sunteţi, şobolanilor de doi lei?! Treceţi aici, nimicurilor! Hmmm... nimic. Mai bine mă uit prin jur după o...

Eee! Aşa mai merge! A venit timpul să mă încarc cu toate armele posibile şi să zbor nişte creieri! O să vă omor pe toţi! Hehehe. Drăcia naibii!



Hehehe. Uită-te la ratatul ăsta! Cineva a scos cuiul de la o grenadă şi i-a vârât-o pe gât! S-a împrăştiat peste tot! Nimicule! Hei, ce naiba este cu zgomotul ăsta? Oh oh...

Ce naiba? Se aud tot felul de zgomote ciudate şi urlete disperate! Ce se petrece după uşa aia? Un tip urlă ca nebunu' acolo!

Dumnezeule mare, un măcel în toată regula, ca o petrecere şi eu n-am fost invitat? Ei, asta mă scoate din sărite! Tu! Stai aşa nu fugi! Ăla arăta ca un monstru!

Ce mai şi asta? O infirmerie? Hei, măcar pot să mă mai vindec şi eu puţin. Acuma, dacă m-aş lua după urletele ălea disperate poate găsesc o armă...

# Stuff

trezeşte un cititor LEVEL. Ceasul sună enervant! Cititorul nostru, un gamer înrăit, pune mâna pe deşteptător şi-l catapultează prin geam, fix în chelia unui trecător nevinovat. Ziua începe. Gamer-ul nostru, şi hai să zicem că locuia singur – mai ales de când a început să joace Quake – se duce supărat în bucătărie, trânteşte pe o bucată de pâine o felie de salam cu nişte gem pe post de ketchup, ia o muşcătură bună, se miră de ce are un gust ciudat şi se îndreaptă spre calculator. Quake-ul începe... şi tot începe şi rulează până seara târziu când pe la al ante-răs-post-penultimul nivel dă colţul şi-i sare o drăcovenie în faţă. În clipa aia, gamer-ul nostru, trecut prin atâtea încercări ale vieţii, face un stop şi în marea lui disperare sare pe geam exact ca ceasul. Din nefericire, pe trotuar nu se mai află nici o chelie salvatoare ci doar pavajul ud şi rece. Acum probabil că vă imaginaţi cam cum arată gamer-ul nostru supărat... de-a dreptul supărat. Cu o ureche în loc de nas şi un ochi în loc de gură şi tot aşa se scoală din balta de sânge şi se îndreaptă în grabă spre o trusă de prim ajutor – de unde a apărut această cutie de prim ajutor Dumnezeu ştie, dar să mergem cu presupusul. Deci, unde eram? A, da gamer-ul vede cutia de prim ajutor şi plin de fericire sare cap spre ea. Este de la sine înţeles ce minuni pot face aceste truse, pentru că gamer-ul nostru e ca nou-nouţ. Şi probabil că mâine o va lua de la început.

## Nea-Muritorul

Ei asta-i, se pare că mi s-a pus pata pe jocurile 1st person că mi-am adus aminte de încă ceva. Hai să recapitulăm cam ce se întâmplă prin astfel de jocuri. Voi sunteţi croul şi, oricât ar trage mii şi mii de monştrii în voi, tot nu reuşesc să vă omoare. Nu este cinstit! Este pur şi simplu revoltător! Bietul monstru a fost făcut numai aşa ca să moară? Păi dacă ăia de la Holywood vor să facă şi un film pe tema Titanicului văzut din perspectiva aisberg-ului, ar trebui să facem un joc din perspectiva monştrilor care mor (pun pariu că ar fi cel mai scurt joc din toate timpurile). Dar de ce se întâmplă toate acestea? Pentru că croul nostru este un nemuritor. El tot încasează gloanţe, da nu moare. Ei... asta este, dar ce este şi mai revoltător este faptul că Nemuritorul ăla adevărat de la teveu este o pungă ambulantă de gloanţe. Păi ce se întâmplă domne' în filmul ăla... apare un nemuritor, vin unii, trag câte un glonţ în el în fiecare episod şi el nu moare? Păi ar trebui să aibă la gloanţe în el de să-l atragi cu un magnet, nu? E... la asta nu s-a mai gândit nimeni, nu? Şi uite aşa am găsit şi o legătură strânsă între 1st person-uri şi Nemuritorul. Şi dacă nu am dreptate... mai vedem noi ce facem.

*Sergio*

Ce Dumnezeu?! Tu cine mai eşti? O să te... la de-aici nişte gloanţe! Ticălosu'! La nalba de fraier! Al naibii, bă!

Cred că o să explorez puţin coridoru' ăsta puţin. Pare părăsit... la stai! Am văzut un tip aruncat prin aer? Ce nevoia se petrece pe aici? Cine l-a zvârlit pe ăla?

Ce drăcovenie mai este şi asta?!? You wanna piece o' me? Fă-te-n'coa'! Eşti şmecher, huh? Ia de aici! Ei, acum ce mai zici?

Aşa mai merge! Deja am dat de altă armă? Arată ca un Uzi. Presupun că ratatului ăsta mort n-o să-i mai trebuiască arma. Mă întreb ce l-o fi pălit...

Ce NAIBA?! Unde mama lu' ştiţi voi cine sunt?! Am picat pe o planetă? Cine naib... Ce? Unde? This is togging *unreal*!

Oof... Oh, corect, încă un tunel nenorocit! Jeez! Cred că o să mă iau după dăra asta de sânge de aici! Parcă sunt într-un film!

Hei, s-a deschis o ieşire în podea! Acuma o să ies din nava asta nenorocită! Da ce naiba e acolo jos?

Hei! O armă! În sfârşit! Acuma o să mă iau după ticlosul ăla! O să vadă el ce-i fac! Area C? Area C pe nalba! Dudah! Dudah!

Ia te uită! O manetă în perete! Spargeţi geamul? Lasă că *omor* eu sticla aia! Lasă-mă să omor un om, ce naiba! O manetă, auzi!

# CHEAT CODES

## Archimedean Dynasty

În timpul jocului ţine apăsat CONTROL după care tastezi:

0 - pentru a încheia misiunea
1 – pentru invincibilitate
2 – unlimited torpedoes
3 – unlimited cannon ammo

## Blood Omen: Legacy of Kain

Oricând pe parcursul jocului execută următoarele combinaţii:

Sus, dreapta, atac, action, sus, jos, dreapta, stânga – **full health**

Dreapta, dreapta, atac, action, sus, jos, dreapta, stânga – **full magic**

## Colonization

Ţine apăsat ALT şi tastează W I N. Vei activa un Cheat Menu.

## Commandos: Behind Enemy Lines

Iată codurile pentru primele 20 de nivele:

Mission 2: **4JJXB**
Mission 3: **ZDD1T**
Mission 4: **RFF1J**
Mission 5: **K4TCG**
Mission 6: **MIR4M**
Mission 7: **7QVJV**
Mission 8: **K99XC**
Mission 9: **AAAX1**
Mission 10: **JSGPW**
Mission 11: **CMODD**
Mission 12: **JGHD3**
Mission 13: **PUUWW**
Mission 14: **WT348**
Mission 15: **139P0**
Mission 16: **L9IPV**
Mission 17: **5LIMV**
Mission 18: **YJOJG**
Mission 19: **YFCWJ**
Mission 20: **GDKWT**

## Die bye the Sword

În timpul jocului ţine apăsat F1 şi tastează:

**Mukor – God Mode**
**Dedly – Super Weapon**
**Golrog – Giant**
**Btiny – Dwarf**

## Entrepeneur

Funcţionează numai în single player mode. Apeşi TAB, scrii unul din codurile de mai jos şi confirmi cu ENTER.

**Zeropercentinterest** – îţi dă 10.000.000 $
**Canyouspareadime** – îţi dă 100.000.000 $
**Iseelondoniseefrance** – cercetează toate regiunile
**Feelthatmojorising** – 10 unităţi din fiecare tip de resurse
**Idkfa** – 99 unităţi din fiecare tip de resurse
**Hitmeagain** – îţi dă un action card
**Upmasleeve** – îţi dă toate action card-urile
**Impressme** – termină proiectul aflat în cercetare

## F22-Raptor

Apeşi T pentru linia de mesaje şi scrie:

**It's not my fault** – misiune completă
**Never tell me the odds** – inamicii nu te mai nimeresc
**We can rebuild him** – repară stricăciunile
**There can be only one** – invulnerabilitate
**I'll be back** – reîncarcă magazia

## Gene Wars

Tastează **SALMONAXE** pentru a activa tastele de cheat care sunt:

W – victorie

C – acces la toţi hibrizii
L – summon monoliths
T – clădiri transparente
B – construcţii şi upgrade-uri instantanee
S – tehnologie
**Shift Z** – toată harta
**F5** – duranium bulbi
**F6** – arunci bombe cu cursorul
**F7** – împuşcă o creatură
**F10** – money-money-money

## G-Police

Codurile de nivel

**1 - SXYLAAAA**
**2 – KJOXAAAA**
**3 - UIXZAAAA**
**4 - MKFHRFAA**
**5 - WHLTMIAA**
**6 - YITSRFAA**
**7 - UWCQAAAA**
**8 - MYKXQFAA**
**9 - YIOQMIAA**
**10 - CJWGRFAA**
**11 - IKFNIVDA**
**12 - GVFSAAAA**
**13 - MGIZAAAA**
**14 - EIQGRFAA**
**15 - QSTZMIAA**
**16 - EEIQRFAA**
**17 - CIIYRAAAA**
**18 - UGZKAAAA**
**19 - KFPGRFAA**
**20 - YCQGNIAA**
**21 - ICZINIAA**
**22 - WHCIAAAA**
**23 - KTUWQFAA**
**24 - YQVWMIAA**
**25 - IQEZMIAA**
**26 - EGXTVCAA**
**27 - SRPIMIAA**
**28 - CRAUVCAA**
**29 - ODUDWCAA**
**30 - CPZRMIAA**
**31 - YOVYMIAA**
**32 - YAXTRFAA**
**33 - CRZOVCAA**
**34 - QOAPRFAA**
**35 - OPLRMIAA**

## Heavy Gear

În timpul jocului ţine apăsat CTRL-ALT-SHIFT şi tastează:
**Bedouinprince** – invulnerabilitate
**Checkmatein** – misiune câştigată
**Hesbackandhesgotagun** – muniţie nelimitată
**Deeplikespudding** – free-eye mode (navighezi cu CTRL+Direcţie)

## Heros of Might and Magic 2

Tastează următoarele dar cu **Num Lock** deactivat:
**911** – câştigi scenariul
**1313** – pierzi scenariul
**8675309** – harta completă
**32167** – 5 Dragoni pentru eroul activat

## Little Big Adventure

Apasă ESC pentru a activa menu-ul după care tastezi:
**Life** – full life
**Magic** – full magic
**Full** – full life, magic şi clovers
**Gold** – 50 coins

## Magic Carpet 2

Apasă I şi apoi tastează WINDY urmat de ENTER. Acum poţi folosi următoarele taste:
**ALT+F1** – toate magiile
**ALT+F2** – mai multă mana
**ALT+F3** – distruge toţi jucătorii
**ALT+F4** – distruge toate castelele
**ALT+F5** – distruge toate baloanele
**ALT+F6** – vindecă
**ALT+F7** – omoară toate creaturile
**ALT+F8** – mai multe puncte de experienţă
**ALT+F9** – foloseşti magie pe gratis ON/OFF
**ALT+F10** – invulnerabilitate ON/OFF
**SHIFT D** – completează obiectivul
**SHIFT C** – completează nivelul

## Master of Orion 2

În timpul jocului ţine apăsat ALT şi apoi tastează:
**Einstein** – toate tehnologiile
**Moola** – 1000 BC
**Menlo** – alt cheat pentru research
**Iseeall** – toate planetele şi toţi jucătorii

## MDK

Aceste coduri pot fi activate doar o singură dată pe nivel.
**HEALME** – Complete healing
**INEEDABIGGUN** – Gatt powerup
**TORNADOAWAY** – Twister powerup
**HOLOKURTISFUN** – Dummy powerup

## Nightmare Creatures

Scrie aceste coduri în main menu. Dacă ai auzit un sunte atunci totul e OK. Codul **Everywhere** trebuie scris primul pentru a le putea folosi şi pe celelalte.
**Everywhere** – selectezi nivelul dorit, activează celelalte coduri
**Boulon** – unlimited ammo
**Chico** – reduce
**Gu** – cut body
**Bronko** – play monster
**David** – deactivează combo mode
**Blur** – play Blur
**Alain Guyet** – toate cheat-urile
**Moby** – selectezi track-ul CD

## Pandemonium 2

Scrie aceste coduri în loc de parolă:

**Immortal** – 31 de vieţi
**Neverdie** – invulnerabilitate
**Hormones** – full health
**Getaceee** – level select
**Makmyday** – arme
**Gonahurl** – rolling camera view
**Skatbord** – viteză
**Genetics** – mutant mode
**Justkidn** – regenerează monştrii

Level codes:

**Ice Prison – EMIAGCAI**
**Zorrscha's Lab – OMACCBAI**
**Hot Pants – FAIAGCBI**
**Stan's The Man – FEKAGCCA**
**Oyster Desoyster – LGBFIICE**
**Puzzle Wood – LMBBIIEE**
**Temple Of Nori – IEBBIIGF**
**Egg! Egg! – KNBBIIAI**
**Huevos Libertad! – LGBJIICI**
**Pipe Hous – LOBJIIEI**
**Hate Tank – IGBJIIGJ**
**Fantabulous – FFCAGCCC**
**Mr. Schneebelen – FHCAGCCK**
**Collide O Scope – FJKEGCDC**
**The Zoul Train – FLKEGCDK**
**Lick The Toad – ADIKBIIB**
**The Bitter End – AIIMIBIID**
**Rub The Buddha – MAECCBEJ**

## Seven Kingdoms

Pentru a activa cheat-urile tatsează !!!@@@###, şi acum poţi folosi tastele de mai jos:

**C** – 1000 de credite
**** – 1000 de unităţi de mâncare
**T** – toate tehnologiile
**M** – toată harta
**;** – măreşte numărul de locuitori din oraşul selectat. Atenţie! Naţionalitatea acestora va fi luată la întâmplare.
**B** – termină construirea clădirii selectate
**Z** – fast build mode ON/OFF
**U** - regele este nemuritor

## Shadow Warior

Apasă T dipă care tastează:

**Swchan** – God Mode
**Swgimme** – toate armele şi obiectele
**Swgreed** – toate cheat-urile
**Swghost** – mergi prin ziduri
**Swmap** – toată harta
**Swtrek##** - treci la nivelul ## (swtrek04 pentru nivelul 4)

## Starcraft

Apasă ENTER, iar apoi scrie unul din codurile de mai jos:

**Operation CWAL** – măreşte viteza de construcţie a clădirilor şi unităţilor
**Show me the money** – 10.000 minerale şi 10.000 gaz
**NoGlues** – calculatorul nu mai foloseşte magii
**The Gathering** – mana nelimitată
**Game over man** – pierzi scenariul curent
**Power overwhelming** – God Mode
**Staying alive** – nu vei mai putea termina misiunea curentă
**There is now cow level** – completează misiunea curentă
**Whats mine is mine** – minerale
**Breathe deep** – gaze
**Something for nothing** – toate upgrade-urile
**Black sheep wall** – toată harta
**Medieval man** – toate upgrade-urile pentru trupe
**Modify the phase variance** – poţi construi orice, indiferent de cerinţe
**War aint what it used to be** – dezactivează fog of war
**Food for thought** – poţi construi câte unităţi vrei
**Ophelia** – scrii ophelia, apeşi ENTER şi apoi scrie numele misiunii în care vrei să ajungi

Misiunile:

**Terran #** - pentru pământeni (1-10)
**Zerg #** - pentru zergi (1-10)
**Protoss #** - pentru protoşi (1-10)

## Terminal Velocity

**TRIGODS** – invulnerabilitate
**TRISHLD** – reface scutul
**3DREALM** – încarcă toate armele
**TRINEXT** – Jump to the next LEVEL
**TRIBURN** – măreşte viteza afterburner-ului
**MANIACS** – 1000 Afterburner ammo
**TRSCOPE** – Oscilliscope
**TRFRAME** – FPS ticker
**TRIFIR0** – invulnerabilitate temporară
**TRIFIR1** – PAC ammo
**TRIFIR2** – ION ammo
**TRIFIR3** – RTL ammo
**TRIFIR4** – MAM ammo
**TRIFIR5** – AD ammo

**TRIFIR6** – SWT ammo
**TRIFIR7** – DAM ammo
**TRIFIR8** – 200 Afterburner ammo
**TRIFIR9** – invizibilitate temporară

## Wages of War

Pentru a putea folosi cheat-urile trebuie să ai Caps Lock-ul activat şi apeşi Enter. Dacă un cod cuprinde spaţiu trebuie neapărat să-l treci. Pentru a activa cheat-urile scrii **BLOOD MONEY**. Acesta îţi va permite totodată să vezi mişcările inamicilor. Tastând încă odată **BLOOD MONEY** dezactivezi modul cheat. Codurile care au fost introduse deja rămân active, dar nu vei mai putea introduce alte coduri.

**Adjectives** – god mode pentru mercenari. Aceştia primesc toate armele, muniţiile, echipamentul şi obiectele speciale.
Toate calităţile mercenarilor vor fi şi ele duse la maxim.
**Bill** – toate armele, echipamentul şi obiectele speciale sunt date mercenarului selectat
**Verb** – câte un încărcător pentru fiecare armă este dată mercenarului selectat
**Liberty** – toate armele şi calităţile la maxim pentru mercenarul selectat
**Elbow room** – 999 action points pentru mercenarul selectat
**Deadman** – ucide toţi inamicii
**Stats** – calităţi maxime pentru mercenarul selectat
**Noun** – sănătate maximă pentru mercenarul selectat
**Smoke** – mercenarul selectat primeşte 25 smoke grenades
**911** – mercenarul selectat primeşte 10 first aid kits
**Hour** – adaugă o oră la timpul de joc
**Mmin** – adaugă 5 minute la timpul de joc

## Wipeout XL

Tatstează în main menu:
**XTEAM** – Piranha team
**XCLASS** – Phantom class
**XTRACK** – toate traseele
Pune pauză în timpul jocului şi scrie:
**PSYMEGA** – arme infinite
**PSYPROTECT** – energie infinită
**PSYTICKER** – timp infinit
**PSYRAPID** – Machine gun

## Worms 2

Level codes:
**1.ONCEUPONA**
**2.TIMETHEREWERE**
**3.SOMESMALLWORMS**
**4.WHOGOTVERYVERY**
**5.ANNOYEDAND**
**6.DECIDEDTO**
**7.GOTOARMSIN**
**8.ORDERTOWIPE**
**9.OUTTHEIR**
**10.VICIOUSENEMY**
**11.COUNTERPARTS**
**12.THEYDEVELOPED**
**13.SOMEREALLY**
**14.COOLWEAPONSSUCH**
**15.ASBANANABOMBS**
**16.ANDMAGICBULLETS**
**17.THEYTRAINED**
**18.ALLNIGHTSAND**
**19.EVERYDAYSOTHEY**
**20.WOULDBECOME**
**21.PROFICIENT**
**22.INTHEIRWORMLY**
**23.WAYSSOMETIMES**
**24.THEYWOULDSHOOT**
**25.GRANNIESJUST**
**26.FORFUNANDLAUGH**
**27.ABOUTITINTHE**
**28.EVENINGTIME**
**29.WEAPOLOGISEON**
**30.BEHALFOFALLTHE**
**31.TERRITORIESTHAT**
**32.WEWENTTOTHE**
**33.TROUBLEOFTRANSLATING**
**34.WORMS2INTOBUTWE**
**35.DIDNTHAVETIMETO**
**36.TRANSLATETHESE**
**37.PASSWORDSNOTTHAT**
**38.THEYNEEDTOBEDONE**
**39.WESUPPOSETHAT**
**40.YOUAREREALLY**
**41.EXPECTINGTO**
**42.SEEAWONDERFUL**
**43.CHEATMODEWHEN**
**44.FINISHTHEMISSIONS**
**45.ANDYOUARERIGHT**

# Win Easy 4D sau o viață mai ușoară

Totul este simplu! Ai o dischetă cu care mouse-ul se poate instala ușor și numeroase opțiuni care pot fi la fel de ușor configurate. Pe lângă cele două butoane standard mai există două taste care pot fi configurate pentru scroll sus/jos (scroll up/scroll down). Și, de asemenea, acestea pot fi configurate în cazul programelor de tehnoredactare și prelucrare a imaginilor pentru zoom in/out. Dimensiunile mici și formatul ergonomic sunt o adevărată plăcere pentru mâinuțele tale și implicit pentru tine. That's all folks!

**Producător: ATech**
**Distribuitor: Best Computers**
**Tel.: 092/556500; 092/566510**
**Fax: 01/6795742**

# Simulatoare auto... la înălțime!

Accesoriile Fun Acces sunt renumite în toată lumea pentru calitatea și diversitatea lor. Iată că acum aceste componente sunt prezente și în România, fiind oferite de firma UbiSoft România.

Când îți arunci privirea prima dată pe monstrul ăsta de joystick, ai impresia că nu știi de unde să-l apuci și ce să faci cu el. Dar regula este simplă: îl conectezi mai întâi la placa de sunet și dacă ai o „urlătoare" hotărâtă, cu atât mai bine. După aia mergi în Windows, calibrezi joystick-ul, pui mâna apoi pe pachetul de jocuri și te gândești ce să pui: POD, F1 Racing Simulation, Grand Prix 2... sau poate un simulator de zbor. Depinde de ce ai chef. Oricum, odată ce te-ai hotărât asupra a ceea ce vrei să joci, începe distracția! Dar mai întâi trebuie să alegi unde-ți este mai comod să pui „covrigul": pe masă sau între picioare. Da, între picioare, pe scaun... Așa-i făcut joystick-ul, să-l poți pune între picioare ca să te simți un adevărat pilot. Și pentru a mări confortul sunt posibile și o serie de reglaje care permit gamerului să miște volanul atât în față și-n spate, cât și în sus și în jos. Îl așezi cum crezi tu că e mai bine și apoi... începi să te uiți la numeroasele butoane! A, dar mai întâi trebuie să punem pe jos pedalele ăstea două... una-i frâna și ailaltă e accelerația. Așa, și acum să vedem... Cele două butoane de sub volan pot fi folosite pe post de schimbător de viteze – stânga pentru a folosi o treaptă inferioară și dreapta pentru a „băga" într-o treaptă superioară (sau invers – cum vreți voi). Apoi mai există un gamepad – care poate fi folosit eventual pentru a schimba unghiul de vedere (de exemplu în F22-Raptor unde prin simpla apăsare a acestor butoane camera se mișcă liber și real-time în direcția indicată) – încă vreo șapte butoane și încă alte trei taste. Cele șapte butoane pot avea funcții precum: foc, schimbarea armelor, target, etc. Celelalte trei taste se folosesc pentru diferite alte funcții. După cum spun producătorii, Race Leader 3D a fost conceput exact ca un volan de Formula 1, cu toate funcțiile acestuia etc. În plus, produsul dispune de un mecanism de centrare automată, iar volanul este capabil să se rotească pe o rază mai mare de 180 de grade. Ei, cam asta ar fi de spus despre acest... uragan în domeniul joystick-urilor... E unul dintre cele mai trăznite și reușite produse pe care le-am prins în mână până acum. Sub Windows 95 produsul a fost recunoscut și configurat imediat. Despre ergonomie nu avem ce comenta: nota 10. La stabilitate asemenea, posibilități de configurare sunt gârlă, stabilitate – depinde de ce scaun și de ce picioare ai (haha!)... Da' parcă tot duce lipsă de ceva! Poate de o dischetă de instalare?

Producător: Guillemont International
Distribuitor: UbiSoft România
Tel: 01/ 4111045; 01/4111093
Fax: 01/4111080
Hardware: 486, placă de sunet
Platformă: Win95, Win3.xx

# Die, die, die... u bastard!

Microsoft a atins aproape toate pieţele, inclusiv cea de accesorii de calculator. Sidewinder 3D Pro este predecesorul unuia din cele mai renumite joystick-uri Force Feedback – Sidewinder 3D Force Feedback.

Aşa cum ne putem aştepta de la un produs de acest gen de la Microsoft, suportul este absolut imens, ocupând destul de mult spaţiu de depozitare. Totuşi, acest lucru nu este un impediment pentru ergonomia destul de ridicată. Sub Windows 95 aparatul a fost recunoscut uşor, iar calibrarea şi configurarea a fost la fel de simplă ca bună ziua. Pentru a uşura anexarea lui Sidewinder 3D Pro, din pachetul de livrare mai face parte şi o dischetă de instalare şi un prospect tradus în nenumărate limbi (numai limba română lipseşte d-aci). Fiind conceput în special pentru simulatoare de zbor, Sidewinder-ul dispune de nu mai puţin de trei butoane de foc, de un gamepad (care este un pic cam mic), care în combinaţie cu un alt buton, amplasat chiar sub acesta, poate avea rolul de schimbare a unghiului de vedere. Pe lângă acestea, mai există încă patru butoane care pot fi folosite pentru alte funcţii şi un throttle care poate fi folosit pentru reglarea turaţiei motoarelor (în cazul simulatoarelor de avion). Cel mai interesant fapt îl reprezintă posibilitatea de mişcarea a manetei atât pe axele x,y cât şi rotirea acesteia pe o rază destul de mare. Această din urmă facilitate poate fi folosită pentru modificarea view-ului. Oricum, condiţia este ca şi jocul să suporte asemenea acţiuni. De exemplu, în cazul lui F22 Raptor – această facilitate permite schimbarea unghiului de vedere în real time. Astfel, în aşteptarea duşmanului, gamerul mai poate arunca câte o privire spre camaradul de arme (wingman) sau, de ce nu, asupra minunăţiilor din spatele său – dacă e vreuna! Acestea fiind zise, închei cu vorbele aflate pe pachet: „Crush the enemy with all this controls!" Şi tot Microsoft mai are un mesaj pentru cei care vor cumpăra Sindewinder-ul 3D Pro: „Digital Precision – Deadly Accuracy!". Sună bine chestia asta cu acurateţe mortală – faci infarct de atâta acurateţe!

**Producător: Microsoft**
**Distribuitor: IMA Infoconsult**
**Tel.: 01/3236725; 01/3234813**
**Hardware: Placă de sunet**
**Platformă: Win95, MAC**

# Un mouse... ca o cărămidă!

Da! Mare, hotărât, greu (dacă-ţi cade pe picior ai încurcat-o!)... Mă rog ca un adevărat produs de la ATech. Prima întrebare pe care ţi-o pui când vezi această sculă imensă, este cum se utilizează. În principiu, instalarea se face destul de simplu cu ajutorul dischetei care face parte din pachetul de livrare. După ce mouse-ul a fost anexat cu succes, gamerul poate alege din numeroasele opţiuni pe care le oferă Scroll Track 4D. Astfel, mouse-ul poate fi bun la toate: tehnoredactare, editare de texte sau chiar şi pentru jocuri. Trackball-ul imens, combinat cu designul ergonomic, permite mişcarea cursorului extrem de uşor şi, în acelaşi timp, cu preeizie. Pe lângă tastele care realizează acţiuni cum ar fi clic dreapta şi clic stânga, mai există alte două butoane care pot fi configurate pentru a face scroll sus şi jos (scroll up/scroll down). În plus, în cazul programelor de tehnoredactare sau de prelucrare a imaginilor, acestea pot fi configurate pentru a mări sau mişcora (zoom in/zoom out). Odată ce Scroll Track 4D a fost amplasat într-un loc uşor accesibil, toate acţiunile necesare pot fi realizate mişcând doar degetele, nu şi mâna. Eventual, îl puteţi lipi chiar şi cu superglue de masă – ca să ştiţi o treabă, nu aşa oricum! Aşadar, gameri şi gamerişe, puteţi folosi acest mouse în diverse scopuri, chiar şi pentru masaj, în cel mai simplu mod cu putinţă. Condiţia e să ai degete – restul vine de la sine!

**Producător: ATech**
**Distribuitor: Best Computers**
**Tel.: 092/556500; 092/566510**
**Fax: 01/6795742**

## Between the woman who rules his heart, and the enemy who wants his soul, lies the battle for the destiny of a nation

*The Mask of Zorro* este o palmă dată celor ce susțin că filmele clasice nu trebuie refăcute. Întoarcerea misticului spadasin stă la baza unei producții grandioase în stil clasic. Chiar dacă unor scene le lipsește acel ceva ce l-ar fi urcat în topori, este filmul cel mai apropiat de genul lansat de Errol Flynn pe care l-a scos Hollywood-ul în ultimul timp. Aventuri, drame, intrigi politice, personaje foarte motivate și bine definite, o poveste de dragoste, o mulțime de gaguri, senzații tari, iată ce puteți vedea în această producție.

Este anul 1821, și revolta din Santa Ana împotriva regimului colonialist din Mexic s-a întins spre nord până în Alta California. Ajutat la un moment dat de doi frați gemeni, Zorro salvează trei țărani ce urmau să fie executați de guvernatorul spaniol, don Rafael Montero (Stuart Wilson). Până la urmă, Zorro se dovedește a fi don Diego de la Vega (Anthony Hopkins). Odată ce bătălia împotriva Spaniei a fost câștigată, don Diego și-a atârnat masca în cui și s-a dedicat în totalitate superbei sale soții, Esperanza, și micuței lor, Elena. Dar, Montero, hotărât să nu plece fără să se răzbune, invadează hacienda lui don Diego, o ucide pe Esperanza, o răpește pe Elena și îl aruncă pe don Diego în închisoare uitându-l acolo. Douăzeci de ani mai târziu, Montero se întoarce cu dorința de a cumpăra California de la Santa Ana cu aurul ce l-a obținut ilicit din minele din Mexic. Bătrân, încărunțit și plin de gânduri de răzbunare, don Diego e pe punctul de a-l asasina pe Montero, când o observă pe Elena (Catherine Zeta-Jones), acum o tânără superbă, care a crescut cu credința că Montero e tatăl ei. Prezența Elenei schimbă planurile lui don Diego, care, în ultimă instanță, recrutează un renegat, Alejandro Murrieta (Antonio Banderas), care se întâmplă să fie unul dintre cei doi frați ce-l ajutase cu ani în urmă, și îl învață tot ceea ce știe. După ce a învățat cam tot ceea ce se putea, Alejandro își face debutul ca reîncarnarea lui Zorro, și imediat se strecoară în cercul lui Montero în pielea unui tânăr aristocrat căruia îi surâde ideea formării unei Republici California (așa cum dorea Montero). Între Alejandro și frumoasa Elena izbucnesc tot felul de scântei.

Cu ambiții atât de mari, producătorilor le-a fost ușor să creeze o mulțime de situații dramatice care includ dueluri între vechi inamici ca don Diego și Montero, sau Alejandro și blondul ofițer american (Matt Letscher). Schelele de la mina de aur oferă atleticilor spadasini o mulțime de rampe, lăzi, funii și platforme pe care să își dispute duelurile sângeroase. Obținerea imaginii perfecte pentru film a fost crucială, mai ales că putea fi ori un film de modă veche, ori să alunece pe panta violențelor gratuite ale peliculelor din zilele noastre. Începând cu scenariștii: John Eskow, Ted Elliott și Terry Rossio și terminând cu regizorul Martin Campbell (același care ne-a oferit Goldeneye), s-au concentrat asupra împletirii poveștii cu dramatism și sensibilitate, care să treacă dincolo de umor și sinceritate. Acțiunea reușește să smulgă câteva zâmbete pe ici pe colo, mai ales prin Zorro, lucru ce va atrage simpatia publicului. Prin același mod, caracterul personajelor negative este accentuat, dar nu dus la extrem. Chipeș, înerezător, agil și deosebit de atent cu iubita lui, Banderas este un Zorro desăvârșit. Ca și în trecut, Hopkins conduce show-ul foarte atent la tot ceea ce face protejatul său, chiar dacă este destul de vulnerabil în ceea ce o privește pe fiica lui, căreia trebuie să-i spună cumva adevăratele origini. Zeta-Jones este de o frumusețe răpitoare, nu-i de mirare că e punctul de atracție al filmului, și intră în pielea personajului cu o grație deosebită. Wilson îl interpretează pe Montero cu toată seriozitatea necesară acestui rol. Efectele care dau savoare filmului sunt realizate de Cecilia Montiel (production design), Graciela Mazon (costume) și Phil Meheux (imagine). Sunetele orchestrei condusă de Miklos Rozsa, și compuse de James Horner, accentuează drama personajelor. Ce-ar mai fi de spus? Aventură, suspans, dragoste, invidie, ură și o distribuție de zile mari sunt ingredientele ce fac din *The Mask of Zorro* un blockbuster. Dacă mai pui la bătaie coloana sonoră superbă, decoruri și imagini ce-ți taie răsuflarea, toate sub bagheta magistrală a lui Martin Campbell, poți spune liniștit că este un film bun, un film ce va place publicului și care și-a meritat bugetul.

*Claude*

# Apariții muzicale

## Parlament – „Vine vara"

Iată cum se prezintă ei înșiși:

„Aflați că noi suntem o trupă nouă și ne numim PARLAMENT". N-avem nici o legătură oficială sau măcar demonstrată cu celălalt parlament, care s-a format acum opt ani când a lovit democrația-n România.

Despre albumul de debut, "Vine vara" ei declară:

„Caseta noastră este ceea ce în termeni bătuți în cuie s-ar numi „maxi-single", Adică nu e un album întreg, clasic,de 8,9,10, etc. piese. Ea are doar cinci: „Vine vara", „Fără tine", „Păsări", „E bine, e frumos"și „Lelița". Ultima este o prelucrare a parlamentului după „Hai lelițo-n deal la vie", numai bună pentru toamna ce va urma după această vară toridă (semn că ne gândim din răspunteri la ziua de mâine).

Albumul conține și un negativ al piesei „Vine vara", astfel încât oricine poate interpreta piesa cu puteri proprii.

Distribuitor: Zone Records

## All Saints

### – „I know where it's at"

P.J. Harvey – „Is This Desire?"

Casa de discuri Island pregătește relansarea lui P.J. Harvey, care a absentat o vreme de pe piața discografică. Noua ei producție se va numi „Is This Desire?" și va apărea pe 28 septembrie. De la ultima ei lansare, P.J. Harvey a fost de două ori nominalizată la Grammy Awards și a fost aleasă „Artistul anului" de către cititorii Rolling Stone și Spin Magazine. Până una alta, deși ocupată până peste cap, Harvey a considerat că nu I-ar strica o poveste de dragoste. *„Cred că romantismul și inspirația merg mână în mână. Cred cu toată puterea mea în dragoste, dar mai cred că pentru a te îndrăgosti, trebuie să te cunoști foarte bine pe tine însuți. Abia atunci dragostea e autentică, fie că e vorba de un prieten sau de un iubit. Dacă nu te cunoști îndeajuns de bine, un sentiment complex ca acesta nu se poate instala în inima ta. Trebuie să ai încrederea să iubești!"*

Distribuitor: Zone Records

## Bryan Adams

### – „On A Day Like Today!

Pe 9 octombrie, la Los Angeles, Bryan Adams va lansa sub egida casei de discuri A&M Records cel de-al zecelea album din carieră, „On A Day Like Today!"

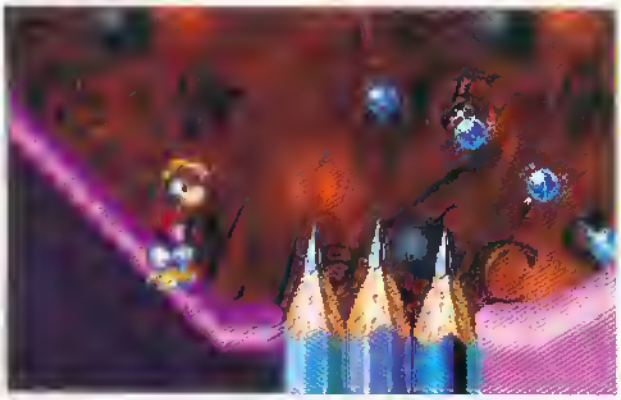
Albumul a fost înregistrat în Jamaica, cu ajutorul unui studio mobil și a fost mixat la Vancouver în Warehouse Studio. Este propriul studio de înregistrare al lui Bryan Adams, care se află într-o clădire veche de la marginea orașului. *„Este primul album [illegible]"* spune Adams. [illegible]

Distribuitor: Zone Records

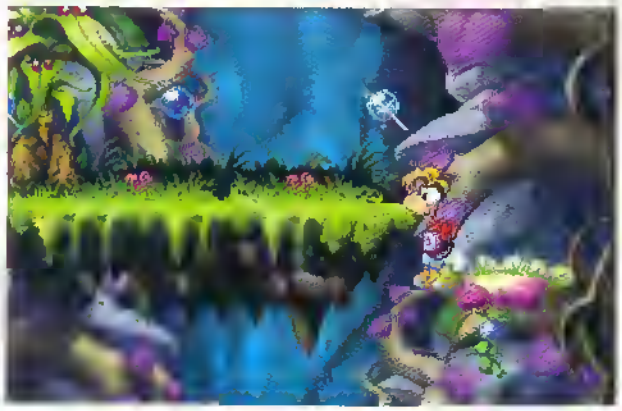
# Rayman ne învață ...

**Rămânem tot în domeniul produselor multimedia ce se adresează copiilor. De data aceasta însă, lucrurile devin puțin mai serioase. Mă rog, cât de serioase pot deveni ele într-o aventură cu Rayman ?!**

Engleză și matematică. În ziua de azi, cele două materii se constituie în foarte importante trambuline de lansare într-o carieră profesională strălucită pe care părinții copilului o vor povesti cu mândrie vecinilor, prietenilor și mai ales dușmanilor. Ceea ce este din cale-afară de adevărat, căci dacă nu gavarești engleza măcar la nivelul celei pe care Bunicuța și Milică au înfundat-o în urechile americanilor și ale altor organe și organisme internaționale, rămâi cu rubrica goală în curriculum vitae și asta dă prost la o angajare.



Iar cât despre matematică, jocurile educative de care vă vorbesc sunt suficiente pentru matematica necesară unui excepțional marketing manager sau ceva în genul ăsta, mă rog, director să fie, că de restul se ocupă angajații. Și având în vedere că pentru a fi un contabil de geniu este suficientă matematica elementară, dar și din aceasta părțile mai ușoare (Nu aritmetica de genul „Un ogar aleargă după o vulpe. La începutul alergării distanța dintre ogar și vulpe este de cinci pași. Să se afle în câți pași o va prinde ogarul pe vulpe, dacă la patru pași ai vulpii, ogarul aleargă cinci.". Vedeți că revista Level are și valențe educative? Pun pariu că o proporție de x% din voi nu pot rezolva problema asta fără folosirea ecuațiilor. Supralicitez dacă continuu spunând că y% nu o rezolvă nici măcar cu ecuații? Dragii mei, puneți mâna pe carte, că după cum merg lucrurile, în doi-trei ani la bacalaureat se vor da probleme ca aceea de mai sus. Și dacă



graficul nivelului de pregătire persistă în aspirația sa pentru o ședere prelungită în Groapa Marianelor, la bac o să se dea jocuri multimedia educative în care Ștefan cel Mare ne va întreba în ritm de reggae dacă este adevărat că este Sfânt, au ba. Iar cele două răspunsuri posibile vor fi „Da" și „Cum să nu!")... Prost obicei am de mă tot întrerup cu divagații. Zău, nu este normal să transformăm o respectabilă rubrică multimedia într-un bâlci în care cel care scrie aceste rânduri se dă în stâmbi făcând comunicate importante pentru țară... Nu închideți revista, peste 10 rânduri veți găsi o părere personală importantă pentru țară! ... Nu închideți revista, peste 10 rânduri veți găsi o părere personală importantă pentru țară! ... Ce vă spuneam?

## Pachetele Ubi Kids

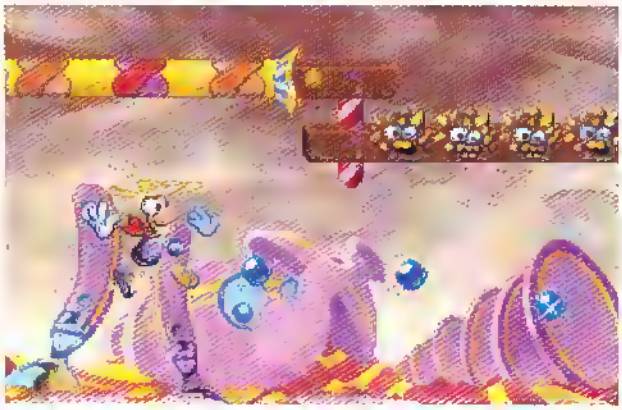
Rayman este foarte simpaticul personaj al unor delicioase jocuri de tip platformă. Iar datorită popularității lui în rândul copiilor, iată că Ubi Soft l-a introdus ca super-erou în pachetele de jocuri educative. În cazul de față, este vorba de trei pachete din seria Ubi Kids, în care Rayman oferă copiilor de vârste începând cu șase ani ocazia de a face primii pași în cunoașterea limbii engleze și a aritmeticii elementare.

Fiecare din cele trei pachete are o vârstă minimă crescătoare pentru copii cărora li se adresează. Primul este pentru copii peste șase ani, al doilea pentru copii peste șapte ani iar al treilea pentru cei mai mari de opt ani. Bineînțeles că și exercițiile cărora trebuie să le facă față copiii prin intermediul lui Rayman vor fi tot mai dificile, de la un nivel de vârstă la altul.

## Drama

Conflictul care stă la baza nevoii imperioase a lui Rayman de a atinge obiectivele finale ale jocului este eterna mâncătorie dintre bine și rău. În lumea minunată a lui Rayman totul era OK. Chiar prea bine, pentru că binele dădea pe dinafară și ajungea în

zonele inferioare ale Existenței, unde sâcâia personajele negative ale naraţiunii. Astfel că într-o zi, unul dintre acestea a zis că așa nu se mai poate și a pornit să distrugă butoiul cu miere al satisfacției generale din lumea lui Rayman (după cum descriu lucrurile, lumea lui Rayman pare a fi precum cea a eseiștilor lui Stanislav Lem – sau una din țările dezvoltate de peste o graniță sau două). Deci, răul Mr. Dark reușește să fure Cartea Cunoașterii din colibă vrăjitorului cel bun. Acesta, împreună cu simpatica zână Betilla, hotărăște că este momentul să-l cheme în ajutor pe super-eroul Rayman. Rayman va trebui să parcurgă diversele nivele ale jocului, pentru a recupera la fiecare câte o bucată din pergamentul ce conține harta drumului spre sălașul necurat al lui Mr. Dark.



## Nivelele

Fiecare din nivele înseamnă o întâlnire cu câte un tip de problemă pe care copilul trebuie să o rezolve, prin manevrarea lui Rayman, bineînțeles. În primul nivel, Rayman va trebui să se ghideze după spusele vrăjitorului cel bun, care îi va indica drumul corect prin litera cu care începe cuvântul din dreptul variantei de drum de ales. În nivelul următor, vrăjitorul spune diverse numere, iar Rayman va trebui să le aleagă corect din mai multe variante. Mai departe, copilul va exersa alegerea unui cuvânt pronunțat de vrăjitor dintre mai multe cuvinte ce apar pe ecran.

Foarte interesant mi s-a părut nivelul în care Rayman trebuie să recunoască cifrele unităților, zecilor sau sutelor dintr-un număr. Apoi, Rayman va transpira pe tarlalele înmulțirii și împărțirii (gândindu-se probabil ce bilanțuri contabile drăguțe va face el când va fi mare). Ce să vă mai spun, pentru desăvârșirea copilului într-o atare opțiune profesională, există și un nivel în care Rayman trebuie să compare numerele, așezându-le în ordine crescătoare sau descrescătoare.

Iată însă că Rayman se va confrunta și cu subtilități ale limbii engleze. El va trebui să silabisească cuvinte, să așeze litere în ordine alfabetică și să descopere cărei familii de cuvinte îi aparține un anumit cuvânt. Iar reușita în fiecare din aceste misiuni, va fi răsplătită prin trecerea la nivelul următor.

Și uite-așa, Rayman va ajunge până la urmă la nivelul final, unde îl va înfrunta pe Mr. Dark printr-o succesiune de exerciții ce vor pune la încercare abilitățile câpătate de copil pe parcursul întregului joc. Victoria lui Rayman îi va permite acestuia să recupereze Cartea Cunoașterii și să reinstaureze domnia fericirii și frumuseții în lumea sa (hm...). Dacă vă spun că prefer să zbor pe un Tie Fighter, decât pe un X-Wing, veți înțelege atitudinea mea față de finalurile apoteotice în care binele și frumosul sunt OK, iar răul, săracul, n-are nici o nuanță. Dar să nu uităm, vorbim despre jocuri pentru copii de 6-8 ani, deci înseamnă că totul este exact așa cum trebuie.

## Edutainment 100%

Încă o dată voi avea cuvinte de apreciere pentru pachetele Ubi Kids. Totul în aceste programe, de la atractivitatea interfeței grafice și a sunetului, până la curgerea captivantă și firească a probelor peste care Rayman trebuie să fie trecut, duce la concluzia că așa trebuie să arate un soft destinat a face copilul să descopere noțiuni și să le folosească prin joacă. Pachetele „Maths and English with Rayman" justifică total atât partea de educație cât și cea de distracție subînțelese atunci când spunem *Edutainment*.

*Marius Ghinea*

**Producător: Ubi Soft**
**Ofertant: Ubi Soft Romania**
**Telefon: 01-4111045; 01-4111093**
**Fax: 01-4111080**

# Povești ... multimedia

**Până acum, revista noastră v-a obișnuit cu articole care se adresează în special celor ce pot fi numiți cititori. Prin natura subiectului său – poveștile, articolul de față schimbă cumva acest obicei desuet, deoarece se adresează în special vouă, micilor analfabeți.**

Paradoxul este fântâna de adevăr a celor năuciți de prea multă gândire. Fapt pentru care, și pentru că am vrut și să vă atrag atenția, mi-am permis a mă adresa copiilor prin intermediul cititorilor noștri părinți, folosind introducerea contradictorie de mai sus. Ei, știutorii de carte ajunși la vârsta maturității, sunt cei care, în serile geroase de iarnă, stau la țeava caloriferului sau la rezistența electrică a radiatorului și citesc povești copiilor.

Numai că ritmul tot mai accelerat al vieții vă impune să vă sustrageți unora din îndatoririle de părinți, pentru a vă dedica celei mai importante dintre acestea, munca de zi cu zi. Într-un astfel de moment intervine utilitatea capacităților multimedia ale unui calculator. Dar să facem întâi un recurs sentimental la istoria îndepărtată ...

Cu mult timp în urmă, pe vremea când în Scânteia se tipărea cu litere de-o șchioapă numele conducătorului iubit, iar televiziunea reușea să nu spună în două ore ceea ce nu vrea să ne arate nici astăzi – adică fața fără de pixeli a adevărului, în timpurile în care coada ursului exista, era prea lungă și alcătuită din oameni, iar ursul era cu soia, ci bine, în acele vremuri de emulațiune intelectuală, două erau suporturile pe care se puteau afla poveștile.

Întâi, discurile de vinil produse de Electrecord. Nu am decât cuvinte de laudă pentru acestea. Cu toții ne amintim probabil de aceste discuri, și de marii actori care și-au făcut auzite vocile pe vinil interpretând rolurile celor mai iubite personaje de poveste.

Al doilea suport era cel al filmului de celuloid, dar nu cel cinematografic. Este vorba de filmele fotografice color (diafilmele – diapozitive înșirate pe aceeași rolă de film), în care pe parcursul a douăzeci de cadre desenate era cuprinsă câte o poveste. Îmi amintesc cu fior de lăcomia cu care priveam în magazin cutiuțele de plastic în care se aflau aceste filmulețe, și bucuria care-mi dădea ghes să-nceep să mă agit prin casă, atunci când tata instala „proiectoru' ". Vremuri ... Să le lăsăm în cuibarul memoriei și să ne întoarcem la zilele noastre.

Legând sunet de imagine, și viețăvercea, Ubi Soft apare pe piața multimedia și cu două fermecătoare povești. Este vorba de „Kiyeko și Noaptea furată" și „Payuta și Zeul Ghețurilor". Acestea fac parte din seria educativă pentru copii lansată de Ubi Soft sub numele de Ubi Kids. Ambele pachete se adresează copiilor, începând cu vârsta de patru ani. Să le parcurgem pe rând, începând cu:

## Kiyeko și Noaptea furată

De unde și până unde Noaptea, cu majusculă? Pentru că pur și simplu, într-un sat din jungla amazoniană, toți locuitorii au fost surprinși să constate că ziua nu se mai sfârșește. Și se lungește mereu, fără nici un pic de milă pentru bieții oameni. Deci, nu au dispărut așa, o noapte, două, ci ditamai Noaptea în toată splendoarea sepulcrală a conceptului.

Asemănător cu ceea ce poetul român spunea într-una din creațiile sale străbătute de tragedia secetei, versificatorul anonim

al tribului amazonian ar putea spune: „Și-am tresărit tăcut și alb când tata/mi-a șuierat cu bucurie: -Avem banane!". Pentru că, se pare, datorită dispariției răcorii nopții, marii și micii bărbați ai tribului sunt îngrijorați de uscarea bananelor. Cel puțin așa spune vraciul Takuna, dând glas spaimelor tribului, într-un tête-a-tête cu șeful comunității, puternicul războinic Mahimbo. Așa, între noi, trebuie să vă comunic părerea mea că șeful tribului are un nume atât de puternic că numai prezentându-se și pronunțându-l, își poate băga dușmanii în boale („-Bună ziua, sunt domnul Mahimbo!!...").

Vraciul nu se simte suficient de puternic pentru a face față unei asemenea nenorociri, în spatele căreia crede că se află o mare magie malefică. Motiv pentru toată lumea de a fi speriată, cu excepția șerpilor. Aceștia sunt foarte mulțumiți, ba mai mult, au început să capete grai și să vorbească.

Singurul care nu își pierde cumpătul și pornește curajos să-și ajute tribul este micul Kiyeko, fiul șefului de trib. Vă voi deconspira de pe acum finalul poveștii, în care cel mic dar curajos și iscusit, va reuși să readucă noaptea în alternanța ei naturală cu ziua. Aceasta de-a lungul unei aventuri pline de farmec, în care culoarea, animația, sunetele ambianței pădurii amazoniene, vocile povestitorului și personajelor, muzica originală, se întrec în a ne transpune în atmosfera timpului și locului de poveste.

Pe lângă CD-ul pe care se află povestea propriu-zisă, în pachetul „Kiyeko și Noaptea furată" se mai află și o broșură „a exploratorului de junglă întreprinzător" în care copiii vor găsi diverse jocuri interesante, cu labirinturi, ghicitori și desene de colorat. Pot spune că am fost chiar și eu atras să iau un creion

colorat și să mă apuc de desenat cu spor la un cameleon, un papagal sau un jaguar. Un alt punct forte al realizării acestei povești pe CD mi s-a părut numărul mare de limbi care pot fi selectate pentru coloana de dialoguri (toate dialogurile sunt vorbite). Se poate alege dintre limbile engleză, franceză, spaniolă, germană, italiană. Un mare avantaj pentru aceia dintre părinți care vor să-și ajute copiii în deprinderea unei limbi străine.

## Payuta și Zeul Gheșurilor

Iată că din pădurea amazoniană, Ubi Soft ne duce până departe, în Nordul Înghețat. Acolo, într-un mic sătuc de eschimoși, viața pare să-și urmeze cursul firesc, în liniștea întinselor gheșuri. Când, deodată, din senin se iscă puternicul Kiagnyk, Zeul Gheșurilor. Acesta, fără să țină seamă de săteni, se repede la una din fetele tribului eschimos și o răpește. Nu fără a declama cu răutate în fața sătenilor motivul unei atare nelegiuiri: stomacul, mai precis pâpica. Deși în basmele noastre cea răpită este foarte frumoasă, acesta fiind și motivul actului necugetat al zmeului sau altei jivine mitologice, în basmul eschimos chestiunea se pune mult mai pragmatic – Opiak, cea răpită, este mai mult bucătăreasă decât frumoasă. De fapt, în lumina descoperirilor arheologice datând din paleolitic, unele statuete indică preferința omului (hai să nu-i spunem primitiv) dintr-o bucată pentru persoanele feminine care pot fi folosite ca material didactic în clasele inferioare, în cadrul primei lecții despre sferă. Și, cum eu nu am văzut până acum o doamnă bucătăreasă care să sfideze căprioarele prin dimensiunile reduse ale anumitor circumferințe, înclin să cred că de fapt Kiagnyk se cam ascundea după deget atunci când explica cetățenilor eschimoși cât este el de interesat de talentele culinare ale lui Opiak.

Întreg satul este revoltat, deoarece Zeul Gheșurilor nu era la prima sa răutate săvârșită asupra bieților săteni. Dar nimeni nu cuteza să înfrunte pe preaputernicul zeu, pentru că acesta era mult prea îndemânatic în a aduce nenorocirile viscolului, furtunilor de gheață și gerurilor asupra satelor eschimoșilor.

Singur Payuta, fratele mai mic al fetei răpite, se va încumeta să străbată câmpii pustiite de furtuni și peșteri de gheață pentru a ajunge la Kiagnyk și a o smulge pe Opiak din captivitate. În acest timp, Opiak sabota prin toate mijloacele producția, manevrând cu tendențioasă neîndemânare farfuriile și cratițele din bucătăria Zeului Gheșurilor.

Văzându-l ajuns la sălașul său, Kiagnyk îi spune bravului băiat că îi va elibera sora, cu condiția ca Payuta să-i aducă steaua de gheață din vârful Muntelui Norilor. Deși misiunea pare imposibilă (chiar și filmul cu pricina cred că ar trebui de fapt să se numească „Misiune cca. imposibilă"), Muntele Norilor aflându-se în largul Oceanului Înghețat, Payuta hotărăște să nu se oprească, până nu va aduce acea stea de gheață zeului nemilos.

Din nou vă voi spune că totul se termină cu bine, ba mai mult, prin puterea magică a stelei de gheață Kiagnyk va fi înfrânt, iar o căldură primăvăratică va aduce dezghețul și verdeața în ținuturile zăpezilor veșnice.

Ceea ce mi-a plăcut în mod deosebit la „Payuta și Zeul Gheșurilor" au fost surprizele și umorul acestora. Spre exemplu, în fiecare din scene ți se dă posibilitatea să dai un clic pe diverse personaje, obiecte sau zone din ecran. Urmarea este întotdeauna haioasă, mi s-a întâmplat să văd duhuri ale gheții dansând pe una

din melodiile din „Zorba grecul", meduze dansând can-can, eschimoși interpretând un rap cu mesaj de revoltă mistico-socială la adresa lui Kiagnyk, un marsuin cântând blues, un câine furând mâncare, un urs zicând din țurțuri de gheață care sunau a clopote tubulare sau un alt câine pur și simplu urlând cu pasiune la Lună, iar pe lângă toate acestea, pe parcursul poveștii veți putea juca foarte multe jocuri interesante, unele de atenție și concentrare, altele de îndemânare.

Mă întreb (pentru a câta oară), dacă harul de a crea produse multimedia reușite este un dar al francezilor. Pentru că, pe mine unul, aceste două pachete cu povești produse de Ubi Soft mă aduc tot mai mult spre această concluzie. De la desen și culoare, la voci, muzică și sunet, totul concură la definirea produsului multimedia, așa cum trebuie acesta să fie atunci când vrea să cucerească cel mai pretențios public – copiii.

*Marius Ghinea*

**Producător: Ubi Soft**
**Ofertant: Ubi Soft Romania**
**Telefon: 01-4111045; 01-4111093**
**Fax: 01-4111080**

# DirectX 6, o revoluție în lumea jocurilor?

**DirectX 6 a fost de curând lansat de către cei de la Microsoft. Am pus şi noi mâna pe el şi am vrut să vedem ce este de capul lui.**

Acesta a devenit unul dintre cele mai faimoase programe, pe cât de lăudat pe atât de blestemat de cei ce-l folosesc. DirectX este un set de API-uri (Application Programmer Interface), care au menirea de a standardiza crearea de jocuri pentru Windows 95/98/NT. Versiunea a 6-a a promis o creştere a ratei de frame-uri pe secundă şi deci, a performanţei unui joc, cu aproximativ 30% faţă de versiunea anterioară. Dar mai trebuie adăugat ceva: această îmbunătăţire se va observa numai la jocurile care ştiu să folosească la maxim ceea ce oferă DirectX 6 în materie de noi funcţii.

Întrebarea rămâne: cum vor reacţiona jocurile obişnuite sub DirectX 6, şi dacă acesta va reuşi cu adevărat să îmbunătăţească jocurile cu cele 30 de procente promise.

Vom vedea în acest articol cum stau lucrurile şi ce ne pregăteşte viitorul în materie de DirectX.

## Ce este DirectX?

DirectX este alcătuit din două componente: un strat de fundaţie şi un strat media. Stratul de fundaţie este la rândul lui făcut din API-uri care controlează funcţiile de bază cum ar fi grafica 2D şi 3D, suportul pentru sunet, joystick-uri, joypad-uri şi ce mai aveţi voi pe lângă calculator. Aceste componente sunt cunoscute sub numele de DirectDraw, Direct3D, DirectInput şi DirectSound. Scopul DirectX-ului este să creeze un set de API-uri comune pe care să se concentreze casele de soft şi de jocuri pentru a asigura compatibilitatea cu toate componentele hardware suportate de Windows. Aceste drivere software fac legătura dintre hardware şi joc sunt cunoscute sub numele de HAL, adică Hardware Abstraction Layer. DirectX permite de asemenea un proces numit hardware emulation, adică permite cuiva care nu are un card 3D să beneficieze de o grafică 3D (dar la o viteză cu mult redusă). API-ul minte într-un fel jocul şi-l forţează să ofere grafică 3D. Microsoft exagerează puţin susţinând că DirectX permite utilizatorului „să beneficieze de cea mai bună performanţă pe care o poate oferi sistemul lui", dar nu trebuie să uităm că jocurile, mai nou, rulează NUMAI cu DirectX, aşa că nu prea se poate testa dacă această afirmaţie este sau nu adevărată.

Să trecem la stratul media care se ocupă de funcţiunile mai avansate şi anume de animaţii, interactivitate şi conţinutul multimedia ce se poate accesa online, acestea sunt cunoscute sub numele de DirectShow, DirectAnimation, Direct3D Retained Mode şi DirectPlay. Acest set de opţiuni permite atât celor ce fac jocuri şi site-uri de Internet să profite de opţiunile din stratul media, simultan putând lucra mai multe efecte ca o singură aplicaţie. Producătorul poate de asemenea să integreze diferite substraturi din stratul media într-un tot pentru a obţine în final o aplicaţie (alcătuită din mai multe elemente) care să ruleze eficient. De exemplu un

joc este un tot care combină mai multe elemente, sunet, grafică, interactivitate; grafica la rândul ei este alcătuită din mai multe elemente 2D și 3D, și tot așa.

Mai pe scurt DirectX îi lasă pe producători se se concentreze mai mult pe aspectul jocului, pe originalitate și creativitate decât pe crearea de cod compatibil cu toate plăcile grafice și de sunet, iar pe cei ce fac produse hardware să se concentreze mai mult pe ce ar putea să ofere produsul lor din punct de vedere al calității și vitezei decât pe compatibilitate.

## Toate bune, frumoase și complicate dar ce este nou în DirectX 6?

DirectX 6 pare să vină cu niște funcții noi care nu existau în versiunea anterioară. Cea mai importantă îmbunătățire la DirectX 6 este Direct3D 6, care include o grămadă de funcții și caracteristici noi: texturi multiple, rasterizatoare noi, facilități de ordonare a elementelor de geometrie, primitive DDI, un manager al memoriei pentru texturi, format Vertex flexibil, buffer-e Vertex, funcții Bump Mapping, compresia texturilor, suprafețe texturate cu opacitate controlată, canal Alpha în paletele texturilor, W-Buffering și ștergerea Z-buffer-ului. Pentru a înțelege mai bine ce face fiecare în parte, v-aș recomanda site-urile microsoft.com și 3dfx.com.

Pentru a vedea mai clar care este diferența dintre DirectX 5.2 și 6, am apelat la niște teste bazate pe rata de frame-uri pe secundă. Testele s-au efectuat cu jocurile Forsaken și Turok, cu aplicația Final Reality și cu testul X-demo pe două sisteme: un P2-300 cu un accelerator 3D Voodoo 2 de tip Diamond Monster 3D II 8MB, 64 MB RAM și o placă grafică ATI 3D Xpression și un P2-400 cu două plăci Creative Labs 3D Blaster Voodoo2 de câte 12MB mergând în modul SLI, cu 64 MB RAM și un card Diamond Stealth 2000.

## Deci...

În primul rând să vedem ce a ieșit la P2-300. În afară de X demo care a înregistrat o oarecare îmbunătățire, nici un alt joc nu s-a descurcat mai bine, Forsaken a înregistrat o creștere de doar 2-6 fps, Final Reality nici nu s-a dumirit despre ce este vorba, Turok a câștigat numai 2-4 fps-uri. X demo a fost singurul care a înregistrat o creștere semnificativă, de aproape 14-16 fps. Până acum se pare că DirectX nu oferă prea multe avantaje.

Când DirectX 6 a fost testat pe un sistem monstru P2-400 cu 64MB RAM și dual Voodoo2 atunci au apărut diferențe semnificative. Fps-urile erau și așa destul de ridicate încât nu a apărut nici o diferență pe care ochiul uman ar putea să o înregistreze. X demo, pe P2-400 a arătat o îmbunătățire de 20fps, dar Forsaken a înregistrat o scădere. De ce? Încă nu am aflat.

În concluzie DirectX 6 nu aduce îmbunătățiri la jocurile optimizate pentru DirectX 5.2, iar dacă o face sunt nesemnificative. Așadar un upgrade nu este necesar. Trebuie totuși să ținem cont că încă nu au apărut jocuri optimizate pentru DirectX 6, care a apărut doar de câteva zile, deci nu se poate verifica dacă cele 30 de procente promise sunt numai grozăvenii. DirectX 6 ar putea urma calea versiunilor precedente, adică să fie adoptate de producătorii de jocuri la multe luni după lansare (chiar unele lansate de curând au fost optimizate pentru DirectX 3.0) sau ar putea să devină platforma universală de jocuri.

Ar mai rămâne o singură întrebare de pus: cum va ști gamer-ul dacă DirectX 6 lucrează așa cum trebuie cu jocurile optimizate pentru DirectX 6? Răspunsul este că nu va putea să-și dea seama și va trebui să creadă Microsoft-ul pe cuvânt. În astfel de situații mă întreb dacă socialismul este cu adevărat atât de rău cum ar susține guvernul american; o lume în care nu ar mai exista Bill Gates îmi trezește, să fiu sincer, curiozitatea.

Oricum acesta nu este un review despre sistemul capitalist care a fost de curând "angajat" de minunata noastră civilizație, ci doar o privire asupra noului DirectX 6 care față de DirectX 5.2 este cam ce este Win98 pentru Win95, adică un program ceva mai stabil, care aduce o mică îmbunătățire a vitezei de lucru, un program la care noi, clienții mai puțin paranoici, vom apela cu siguranță.

Este DirectX 6 o revoluție? Nu prea. Este ca un omuleț ce se revoltă într-o lume monstruoasă, plină de programe defectuoase și cu sisteme a căror boot-are începe să dureze tot mai mult. Probabil că într-o zi va avea loc o adevărată revoluție împotriva acestui sistem. Până atunci însă...

*Sergio*

# Mister Postman

## Ştefan – Regin, jud. Mureş

**„Vai, da' naspa' mai sunt celelalte reviste de PC (în afară de voi) din Romania. În primul rând vreau să vă zic ce am pe suflet:**

**Vreau: 1. Jocuri Full; 2. Carcasă la CD; 3. Un poster mare; 4. Un campionat de jocuri LEVEL pe care designr să-l câştig eu."**

Ştefane, Ştefane! Este bine să ai voinţă... se spune că cei cu voinţă o să reuşească-n viaţă, da' vezi tu... Level-ul nu este viaţa aşa că va trebui să mai aştepţi până să câştigi un campionat de jocuri LEVEL. Dacă se va face şi aşa ceva vei fi primul înscris... la categoria Rayman probabil. Nu-ţi plac jocurile cu bătăi? Foarte bine... că nu sunt pentru copii mici, iar în ce priveşte pilele cu taloanele... vedem noi ce se poate face... te punem numai pe tine în căciulă... ce zici? În ceea ce priveşte proverbul tău „Românu' îşi ia calculator ca să se joce"... încă nu am auzit de el. Eşti cool ţine-o şi tu tot aşa!

## Marius „Death" Gavrilescu – Iaşi

**„Salut! E unspe noaptea iar eu mă aflu într-o sală de jocuri marfă şi tocmai mă delectam cu un Starcraft în răţa..." (infinite lecţii de strategie Starcraft) „... aveţi o revistă mişto' da-i lipseşte un acel ceva..." (infinite lecţii de strategie Starcraft) „îi lipseşte un posteraş cu un screen shot inteligent..." (infinite lecţii de strategie Starcraft)... „vedeţi ce faceţi cu posteraşul şi puneţi şi voi un joc full pe CD-ul ăla. PS. Veţi mai auzi de la mine..." etc. etc.**

Dragă „Moarte", cum te-ai auto-intitulat,

Să ştii că Starcraft a ajuns şi pe la noi şi de jucat l-am jucat şi răsjucat şi noi aşa că ai scris o scrisoare de cinci pagini ca să ne spui două lucruri, în rest... rubbish. La lucrurile alea două îţi vom răspunde foarte pe scurt. Posteraşul cu un screenshot inteligent va trebui să mai aştepte, trimite-ne tu un screen shot inteligent sau o poză de-a ta şi vedem noi ce şi cum (poate un poster special pentru tine cu cuvântul „ceva" ca să nu mai spui că nu avem „un acel ceva"). Jocuri full vrea tot poporul aşa că na-vă un fotbal morbid! În ceea ce priveşte faza de la Mail cu Mortal Kombat... asta este, s-a răspuns la scrisori înainte ca noi să ştim că vom scrie un articolaş despre joc... da lasă c-a ieşit o poantă bună. Mortal Kombat a fost la Preview că aşa a vrut tastele noastre. În încheiere... sper şi eu să mai auzim de la tine. Era cât pe 'ce să fii la scrisoarea lunii!

## Sebastian Mircea „cel tânăr" Suciu – Bucureşti

**Mă îndoiesc că această scrisoare va fi citită dar îmi face plăcere să scriu revistei mele preferate. Aş dori să enumăr câteva greşeli pentru început: 1. Atenţie la capsele revistei care se cam desfac; 2. Greşeli de tipar; 3. Reclame în mijlocul revistei?; 4. Unde sunt tipărite necesităţile hardware ale jocurilor de pe CD?; 5. Plicul CD-ului se deschide prea greu, folosiţi plastic. Sugestii: 1. Ataşaţi taloanele de concurs; 2. Puneţi cheaturi pe CD; 3. Puneţi pe CD şi nişte date din afara lumii calculatoarelor: programe tv, mersul trenurilor; enciclopedii şi dicţionare. Acum la lucrurile bune: 1. La mulţi ani pentru anul împlinit şi mulţi mulţi înainte; 2. Felicitări pentru numărul de pagini; 3. Mulţumiri cu întârziere pentru Battlecruiser 3000 AD; 4. Îmi place mult „Fun Stuff". Mult noroc în continuare.**

Salutare Sebastiane,

Uite că ţi-am citit scrisoarea şi îţi vom răspunde la întrebările tale. Revista este făcută în străinătate aşadar treaba cu capsele s-ar putea să mai dureze ceva. Greşelile de tipar sperăm să dispară dar se mai întâmplă... asta este. Reclamele sunt foarte importante pentru revistă, sunt sursa noastră principală de venit, cu cât sunt în mai mijlocul revistei cu atât costă mai mult ceea ce înseamnă fonduri pentru noi şi astfel poate apare LEVEL pe piaţă. Necesităţile hardware pentru jocurile de pe CD sunt scrise chiar în interfaţa CD-ului pentru fiecare joc, priveşti şi câştigi! Plicul CD-ului nu a pus probleme altora, ai putea să-l deschizi cu un cutter ca pe un plic normal, ne-ar costa cam mult să punem un plic de plastic, acelaşi răspuns în ceea ce priveşte ataşarea taloanelor, dacă vrei să câştigi va trebui să decupezi taloanele, sorry. Da, cred că am pus pe CD şi un program de cheaturi. În ceea ce priveşte programele respective... să fim serioşi cam cum ar arăta un mersul trenurilor în versiune demo? Sau un dicţionar? Mulţumim pentru felicitări şi urări ne bucurăm că ţi-a plăcut Battlecruiser3000 AD şi „Fun Stuff". Mai scrie-ne!

## Emil – Bistriţa Năsăud

**Salut meseriaşilor! După o perioadă lungă de aşteptare de o lună, scot revista din punga de protecţie şi rămân pur şi simplu stupefiat. LEVEL este de nerecunoscut, numărul de pagini s-a dublat şi sunt asaltat chiar din prima pagină de o mulţime de informaţii care mai de care mai interesante şi captivante. Acum datorită miracolului ce s-a produs cu revista LEVEL, aţi reuşit să treceţi pe primul loc în ierarhia revistelor. Acum după atâta laudă, cred că totuşi trebuie să se mai muncească atât la revistă cât şi în mod special la CD. Aţi putea să realizaţi o interfaţă mai interesantă şi mai atrăgătoare; pe urmă la capitolul SOUND staţi destul de prost, de ce nu puneţi un fundal sonor? Ar fi bine dacă aţi introduce pe CD şi nişte programe de cheat-uri şi explicaţii pentru anumite jocuri. Şi că tot veni vorba de jocuri încercaţi să puneţi şi un joc full. S-ar mai putea lucra puţin la copertă, în afară de calculatorul din stânga şi de tipa din dreapta jos, totul este o aglomerare de culori şi litere, care doar la o descifrare mai atentă îşi poate reda adevăratul său conţinut. Îmi pare bine că aţi introdus rubrica de Review Special care m-a atins la capitolul nostalgie. Mult succes în continuare, să fiţi pe locul 1 şi See you at the next LEVEL!**

Salut!

Îţi mulţumim pentru urări şi felicitări! Acum să vedem ce facem cu problemele ridicate de tine. Interfaţa o vom mai îmbunătăţii dar să ştii că sunt destul de mulţi gameri cărora le place foarte mult interfaţa dar cu coloana sonoră cred că se va rezolva cât de curând, deci asta nu prea e o problemă. Luna asta s-a rezolvat şi cu cheat-urile de pe CD. Nu mai este nici o problemă la nici un joc. Nu reuşiţi să treceţi de vreun nivel, vârâţi CD-ul LEVEL în unitate şi veţi găsi acolo toate cheat-urile posibile şi imposibile. S-a rezolvat şi cu jocul full dacă nu mă înşel. Se pare că şi luna viitoare veţi avea un joc full aşa că... Stay with us! Cu coperta... se rezolvă. Mai scrie-ne! See ya!

## SCRISOAREA LUNII!

### Ştefan „Max the Fire Raven"– Târgovişte

**„Contrar obiceiului de-a începe cu veşti bune în început cu o critică" (scrisoarea în sine este o critică aşa că...). „Mister Răileanu, spuneaţi în LEVEL 11 că ce mişto este wres-tling-ul, ce bestial, bla bla. ce culmea este să te uiţi vineri seara la TNTsă vezi nişte des-crieraţi cum îşi încarcă unul altuia notele medicale de plată." (urmează descrieri foarte critice ale show-ului de la TV). „De ce aţi făcut un al doilea preview la Dune 2000, de la Westwood, când toată lumea cunoşte povestea?" (urmează explicaţii şi motive ce trebuie să susţină întrebarea). „Dacă tot zisei despre Westwood să vă zic şi ce cred eu despre Red Alert: IT SUCKS MY SOCKS!" ( urmează motive care mai de care mai lipsite de sens). „Let's să continuăm cu critica: articolele din Level 11 nu sunt satisfăcătoare, se rezumă la umplutură şi nu se dau destule detalii tehnice. Altă kestie: Sim City 3000 nu este 3D, este izometric!" (explicaţii, bla bla)... „am avut CD-ul cu Quake 2, am zis că nu merită să-mi umplu hard-ul cu 200 de mega doar ca să văd Quake 1 cu grafică mai bună." (explicaţii, comparaţii, etc.)... „Care este faza cu strategiile Real Time? În primele două misiuni te antrenezi şi din celelalte misiuni scoţi pe bandă rulantă unităţi. După n minute de aştep-tare sau respingere de atacuri pornim noi la atac." (din nou explicaţii, exemple). „Verdictul pentru jocul Industry Giant: pute." (urmează motive, bug-uri grafice, explicaţii, etc.).**

**„După toate criticile," ...(cu toate că la început era menţionată numai una) „hai să vă zic că nu faceţi treabă nasoală. Cu asta vă ajunge, că ce e prea multă laudă strică." Pentru final mai am nişte întrebări. Ce mai este cu Computer Games? De s-a ales de hobBIT? Pe când o rubrică despre joace vechi?**

Domnule „Max Corbul care a luat Foc" pe dumeata te-a supărat cineva rău de tot, nu ştim cine şi nici nu cred că intercalează pe cineva. Datorită scrisorii tale (dimensiuni, stil şi conţinut) ai ajuns să ai scrisoarea lunii! Felicitări... dar acum este rândul nostru. În primul rând nu te întreabă nimeni dacă-ţi place sau nu wrestling-ul şi nici emisiunea de la TV, pe care la urma urmelor nu te obligă nimeni să o urmăreşti. E o chestie interesantă ce spui tu! Şi anume că toţi luptătorii joacă teatru şi că diversele camere video filmează dintr-un unghi care-i favorizează pe wrestleri. Scuză-mă dar mi-e foarte greu să-mi imaginez toţi wrestleri adunaţi la o repetiţie generală de actorie. Şi întrebarea mea e unde e regizorul domne'? Dacă nu-ţi place emisiunea nu înseamnă că altora nu le place. Wrestling-ul a devenit o industrie şi sunt destui cărora le plac astfel de lupte fie ele şi trucate...hmmm... poate chiar asta este poanta. În concluzie: nu ai dreptate să-i judeci pe cei ce savurează astfel de show-uri şi să-i numeşti „copii creduli", pentru ei important este să se simtă bine, ceea ce şi fac, şi asta contează cel mai mult. Să trecem mai departe... Dune 2000... dacă ai fi fost atent ai fi observat că nu avem două preview-uri la acest joc ci un First Look şi un preview. Când am scris articolul am considerat că ar fi interesat ca toată lumea să ştie cam care este povestea jocului pe de-a-ntregul, şi nu văd care este problema. Dacă tu ai citit seria Dune de Frank Herbert care reprezintă „cea mai reuşită bucă' de literatură" (şi aici îţi dau dreptate), nu înseamnă că majoritatea cititorilor noştrii au făcut-o, iar din film nu prea înţelegi mare lucru dacă nu ai citit cartea. Dacă tu ai savurat povestea Dune lasă-i şi pe alţii să o facă! Mai departe: în ceea ce priveşte Red Alert cred că ţi-ai pus în spinare o grămadă de gameri care te bombăne. Din nou trebuie să-ţi amintesc că gusturile tale nu sunt cele oficiale şi general acceptate de lege. AI-ul chiar a fost îmbunătăţit şi dacă nu mă înşel AI-ul reprezintă vreo 45% dintr-un joc de strategie. Red Alert a fost de succes în întreaga lume şi nu poate o singură persoană să mă convingă pe mine şi pe alţi mii şi mii de gameri că nu avem dreptate. L-am jucat ne-a plăcut din diferite motive, ne-am simţit bine, capitol închis. În ceea ce priveşte articolele vrem să ştii că ni s-a reproşat că suntem prea „acizi" şi serioşi aşa că ne-am decis să ne mai destindem şi noi puţin şi scriem o revistă de divertisment PC, de fapt jocurile pe calculator sunt de divertisment, în concluzie noi nu vrem ca cititorul LEVEL să-şi pună o cravată şi apoi să ne citească. Nu! Din partea mea să stea şi în cap dacă se simte bine. Next: Sim City 3000 este 3D!!! Izometric înseamnă acelaşi (izo - acelaşi) unghi de vedere. Grafica izometrică foloseşte pentru desenarea diverselor clădiri unghiuri de 30 de grade. În Sim City poţi vedea clădirile din toate punctele cardinale, ceea ce-l face 3D! Aşadar, o fabrică va putea fi privită atât din faţă cât şi din spate. În afară de asta... priveşte imaginea alăturată. La cel mai mare nivel de zoom (SimCity 3000 având 5 nivele de zoom), gamerul poate vedea ceea ce se întâmplă pe străzi şi pentru aceasta a fost folosit un engine 3D. Izometric este Starcraft! Ai greşit! Next: Dacă ai ceva impotriva Quake 2-ului n-ai decât, el nu este mult mai bun decât Quake 1 dar nici mai slab. Dacă-ţi place Doom 1 şi 2 foarte bine, dar dacă ar fi să rămânem la ele nu ar mai fi progres în lumea asta. Next: RTS-urile sunt cum sunt, nu te obligă nimeni să dai bani pe ele. Dacă ţi-a plăcut Dark Reign este bine pentru că se numără printre cele mai bune jocuri la AI şi la configurabilitatea comportării unităţilor. Dar a pierdut teren datorită graficii şi story-ului. Industry Giant nu este perfect şi nici mai bun decât Transport Tycoon Deluxe dar trebuie şi eşecuri în istoria joacelor pentru că altfel nu avem de unde învăţa. Răspunsurile la întrebările tale sunt: De Computer Games nu ştim nimic, doar că telefonul de la redacţia lor este „temporar deconectat" cum spun cei de la telefoane, hobBIT-ul a dat colţul, joacele vechi sunt numite vechi pentru că... sunt vechi şi la ce bun să batem pasul pe loc... e, hai poate poate unul din când în când, iar artwork-ul tău din Truespace nu văd ce legătură are cu ceea ce vorbim noi aici.

## Andra – Bucureşti

**O SUTĂ DE PAGINI! LEVEL are o sută de pagini! Bestial! Ultra cool! În privinţa abonamentului la LEVEL, adevărul este că eu prefer să-mi cumpăr revista singură, pentru că dacă nu fac rost de ea în prima zi în care apare MOR! Probabil că revista ar ajunge mai târziu... Poate odată se va rezolva şi problema corespondenţei cu Bucureştiul. Oricum nu cred că ar trebui să vă mutaţi sediul la Bucureşti pentru că: 1. Braşovul este un oraş superb, aveţi noroc să trăiţi acolo. 2. Bucureştiul este atât de deprimant încât îţi taie uneori cheful şi de jocuri şi ar fi grav dacă vi s-ar întâmpla şi vouă aşa ceva. Am şi eu o întrebare legată de jocul X-Files... este mai bun decât Black Dahlia? Şi este adevărat că un fan al serialului ar putea fi dezamăgit în oarecare măsură de joc? Aşa să trecem mai departe. Când va apărea un material despre Tex Murphy Overseer (Under a Killing Moon)? Şi o întrebare mai cindată. Care a fost primul joc pe PC care l-aţi jucat? Keep cool!**

Servus Andra!
Mulţumim pentru felicitare! Am lipit-o chiar de hard-diskul lu' Prez.! Ne bucurăm că ţi-au plăcu cele o sută de pagini şi filemele de pe CD. Ai dreptate veţi avea câte un film două pe fiecare CD LEVEL! Hmmm... despre Braşov ai absolută dreptate este într-adevăr cele mai tare oraş din Romania... cel puţin din câte am văzut eu! Acum cu jocul Doasarele X rămâne de văzut. S-ar putea într-adevăr ca Black Dahlia să merite mai mult şi asta dacă ţinem cont de preţuri, X-Files fiind cam piperat (actori, regizori, scenarişti, 7 cd-uri). Nu ştiu ce să-ţi spun. Este o alegere subiectivă şi va trebui să o faci singură! Cu Tex Murphy... ne vom interesa puţin şi vedem noi ce iese! Acum stai să întreb pe fiecare ce joc a jucat la începutul începuturilor pe PC (nu HC, sau Spectrum). Păi eu (Sergio) am pus mâna la început pe Prehistorik 2, ce-am mai jucat la ăla... Claudiu a jucat Civilisation. Mike a butonat la ..... şi Flori.....Dar tu?
Aşteptăm în continuare scrisorile tale! Pa!

## Mirciov Eduard – Deta (Timis)

Salut
Mulţam mult pentru aprecierile aduse revistei noastre! Măcar aşa să intrăm şi noi în Europa. Cât despre problema ta cu CD-ul, trimite-l încoace şi ţi-l vom schimba. Promitem, pe onoarea noastră de cercetaşi. În curând vom avea mai multe informaţii despre distribuitorii de jocuri full din ţară, aşa că fii pe fază!
Ciao

## DAS – Sibiu

Salut
Ai absolută dreptate! Revista a ieşit bine, dar este loc de şi mai bine. Şi cum revista este pentru voi, aşteptăm orice sugestie. Nu se ştie niciodată de unde sare iepurele, nu-i aşa? Mai scrie-ne.
Bye-bye!

## Dinu Marius – Moreni

Bună
Să-ţi fie inima! Poţi să dormi liniştit de acum. Sugestiile tale au ajuns la urechile care trebuia. Absolut toate. Şi le vom da curs de îndată ce ne va sta în putere. În privinţa demo-urilor " prea avansate" pentru ani,mikie calculatoare, sorry dar asta e oferta din zilele noastre. Un sfat bun, aduţi şi tu calculatorul în epoca noastră.
Bye

## Ştefan Petrea – Focşani

**Sunt în lumea voastră de un an şi cred că faceţi o treabă foarte bună. Atâta timp cât revista se publică în România şi voi sunteţi români atunci puneţi browser-ului de pe CD steagul nostru naţional. Şi să faceţi o rubrică în care să prezentaţi frumuseţile naturii în imagine pe CD.**

Salve!
Interesante propuneri prin scrisorica ta... Să punem steagul nostru pe CD, în browser? Pentru ce? Ca să nu uită cam pe unde suntem? Nu prea cred... Ce-ar mai fi... frumuseţile naturii pe CD? Îţi propun să te uiţi puţin la coperta LEVEL-ului şi să citeşti puţin: International GAME Magazine! În ceea ce priveşte frumuseţile naturii te ajut puţin: Recomand tuturor cititorilor cel puţin o excursie pe an prin ţară şi străinătate pentru a admira frumuseţile naturii! Ăăăă... Cu plăcere! Mai scrie-

## Sorin K. – Bucureşti

Salve
Hei! Ce mai face domnu' strateg? Ţi-ai deiversificat gusturile , iar asta nu poate fi decât un lucru bun. Şi zici că rubrica de filme nu este potrivită acestei reviste. Hmm... vom trăi şi vom vedea. Oricum ne-a părut bine că ne-ai scris. Keep up the good work.
PS: Ai milă de bieţii poliţişti. Au şi ei copii de crescut.

## Vlad că Maniac – Bucureşti

Salut! Păi vezi tu nici noi nu suntem cei mai perfecţi. Cerinţele din Leve Data sunt de obicei cele recomandate sau minime. Cu cheat-urile s-a rezolvat luna asta aveţi pe CD tot ce vă trebuie. Rubrica de Console este citită de destui oameni ca să o menţinem în revistă. Iar ca Review-urile să dispară nici nu se pune problema. Mă bucur că ţi-a plăcut faza cu Coniex Găn! Salut!

## Badea Tiberiu – Brasov

Salutare
Mii de mulţumiri! Ne pare bine că micuţul nostru e pe gustul tău. Ai perfectă dreptate, un gamer adevărat nu are nevoie de cheat-uri. Dar dacă nu era nevoie de ele nu ar fi existat. Aşa că vom continua să le publicăm. Poster-ul e încă în proiect vom vedea cum vom reuşi să-l introducem fără repercursiuni asupra preţului revistei. Mult noroc în continuarea şi... Jump to the next LEVEL.

## Virgil - Alba Iulia

**Salutare domnilor!**

**Tocmai mă întorc de la facultate, m-am înscris al 31-lea şi văd în vitrină nou număr al revistei LEVEL... De atâta timp cu engleza în cap n-am prea avut parte de astfel de distracţii. Deschid portofeluţ şi dau să scot banii pentru noul LEVEL. Interesant. Cu CD. Ece, altă viaţă acum. Şi direcţia spre casă unde mă aşteaptă Bleak House de Dickens. Să vă spun despre mine: am 21 de ani proaspăt şomer şi cu un examen de admitere în faţă.Pasiunea mea este engleza şi calculatoarele, din nefericire, încă, nu am unul. Acum să trecem la joace. Cred că ar trebui să-i trimiteţi domnului Babiuc câte un număr din revista voastră să vadă şi el ce nişte elicoptere mişto, de parcă nu a apuzit de Apache Longbow. Oricum o investiţie acolo la Ghimbav ar prinde bine Braşovului şi indirect LEVEL-ului. Aşa... mai departe... este extraordinar să fii martor la o CREŞTERE - în calitate în cazul vostru - şi să vezi că se mai întâmplă şi lucruri bune în domeniul publicistic autohton. Am găsit mai de mult pe un CD LEVEL un joc care mi-a plăcut foarte mult şi i-am şi spus prietenului meu că dacă doar la 80 de ani îmi voi cumpăra calculator primul joc pe care voi pune mâna va fi SANITARIUM. Am mai jucat Dunel şi Little Big Adventure.**

**Eu cred că prin existenţa voastră clarificaţi multe dintre bug-urile societăţii omeneşti într-o tranziţie care ignoră problema IT-ului, multimedia şi comunicaţiile în general. Important este că voi daţi o leţie. Când citeşti un ziar de 1500 de lei plin de publicitate şi care mai re şi tupeul să-ţi vâre sub nas o casetă prin care te anunţă: "...datorită preţului ridicat al hârtiei suntem nevoiţi să ridicăm preţul"etc. etc. Atunci pot să scot Level-ul şi să zic: Vedeţi? De la 18.000 la 22.000 ce înseamnă asta? 50 de pagini super-color în plus, you idiots!**

**În rest totul e bine prin Alba Iulia şi sper că nu v-am plictisit cu scrisoarea mea şi "LMA" adică "La mulţi ani!" sau "La multiple aventuri!" See ya!**

Salut Virgil!

Asta da scrisoare... dacă ar fi venit mai devreme poate erai la scrisorica lunii! Ce să-ţi spunem! Noi îţi ţinem pumnii la examene şi dă-ne de veste ce-ai făcut şi-ţi mai urăm succes la concursul LEVEL poat câştigi şi tu un Pentium II. Cu elicopterele ai perfectă dreptate ca şi cu ziarele de altfel! Aşa este cum ziei tu şi eu personal nu pot să te contrazic. Eu sper să iei examenele şi să mai auzim de la tine! Acum să trecem la joace! Sanitarium a avut acelaşi efect asupra noastră! Am scris şi un Review mă mir că nu l-ai găsit! A fost în numărul 10/98 la pagina 42. Cu jocul LBA te-am ajutat deja! Cum? Ai pe acest CD DLH-ul care are o explicaţie la joc... vezi tu cum reuşeşti să o accesezi! Ne ştiu ce ar mai fi de spus... decât mult succes! Salut şi aşteptăm scrisorile tale! În ceea ce priveşte colaborarea... sună-ne!

## Maier Traian – Râmnicul Vâlcea

Hi! Am luat la cunoştinţă propunerile tale da' las-o mai moale cu prostioarele cu bancnotele de 100.000 de lei şi pozele profilor. Mersi pentru sugestiile pentru rubrica Fun Stuff!

## The Highlander - Bucureşti

**HI! Vă scriu pentru prima oară. Mă numesc Vlad aka The Highlander. Revista voastră este super bestială! E excelent că aveţi 100 de pagini, îmi place la nebunie. De fapt mi-a plăcut că de la bun început calitatea hârtiei şi pozelor a fost foarte bună. Eu citeam până acum Game Over-ul cu multă plăcere dar voi i-aţi bătut şi pe ei, ce ar mai fi de spus este că ar trebuie să mai adăugaţi puţin "spice" la articolele voastre. Aţi putea să puneţi pe CD şi DLH-ul pentru tot poporul. Hei că v-am plictisit destul. Oricum, dacă nu aveţi nimic împotrivă, vă scriu şi luna viitoare. Nu de alta dar sunteţi simpatici. Chiar foarte. Ciau!**

Salut Nemuritorule!

Am luat la cunoştinţă ale tale propuneri şi sunt convins că se va rezolva problema cu limbajul folosit! Fcu DLH-ul poţi să stai liniştit că este acum şi pe CD-ul nostru şi aşa o să poţi termina şi Curse of the Monkey Island. Vezi ce faci cu placa aia 3D mai bine pune mâna pe un Voodoo, ceva... mai aştepţi să strângi bani puţin şi te-ai rezolvat. Am reţinut şi fazele de Fun Stuff! Mai scrieţi că nu ne deranjează de loc... dimpotrivă! Bye!

## LEVEL RECOMANDĂ...

**.. când vă puneţi pe butonat la vreun joc nu staţi prea aproape de monitor, staţi cât de departe vă permit cablurile de la tastatură şi mouse. Evitaţi să jucaţi când sunteţi obosiţi sau aveţi nevoie de somn. Fiţi siguri că încăperea în care sunteţi este bine iluminată. În timp ce jucaţi luaţi o pauză de 10, 15 minute din oră în oră! Happy gaming!**

# Hotline

**Pentru a ne pune întrebări ne găsiţi zilnic la sediul redacţiei între orele 9.00 şi 17.00. Sunaţi la următoarele numere de telefon şi cereţi cu unul din redactorii revistei LEVEL:068/150.886; 068/153108.**

**Sugestiile şi propunerile dumneavoastră sunt binevenite!**

VTCD VIDEOTON

Compact Disc Factory Ltd.

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

Hungary

# 10 YEARS

IN THE CD INDUSTRY...

COMPACT DISC

COMPACT TECHNOLOGY

COMPACT SERVICE

VIDEOTON

Tel.:+36-22-329-132

Fax: +36-22-329-13

E-mail: vtcd@mail datanet.hu

Székesfehérvár POB: 175.

H-8001 Hungary

Come and visit our homepage at: http://www.vtcd.hu

VTCD

# Ubi Soft
ENTERTAINMENT

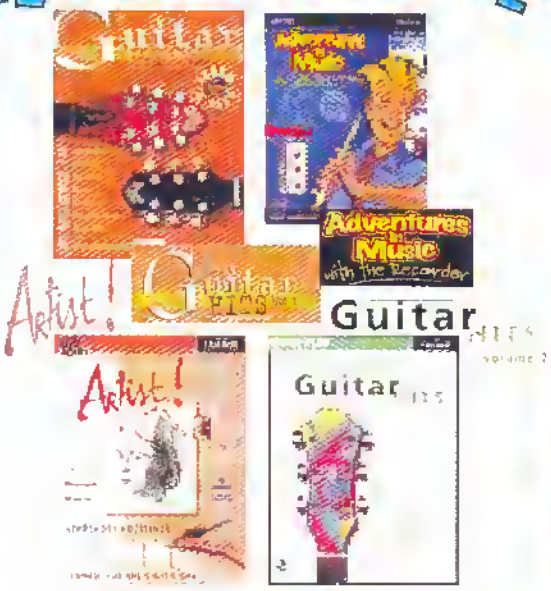
Ubi Soft srl
Sos. Panduri 31, bl. P2, ap. 25
Bucuresti
Tel/Fax: 411.10.45
E-mail: sserban@ubisoft.ro
http://www.ubisoft.com
http://www.guillemot.com
CAUTAM DISTRIBUITORI IN TOATA TARA!

## SPORTS

## ACTION

## ADVENTURES

## LEARN & PLAY



# un nou CHIP!

# pentru tine și calculatorul tău!

La același preț de 19.500 lei revista CHIP Computer Magazin îți oferă acum mai mult!
Mai multe pagini, mai multe informații, mai multe teste, o nouă prezentare grafică, o nouă structură a revistei.
CD-ul din revistă te va uimi cu noua interfață și cu marea varietate de softuri, imagini, secvențe video și audio.

148 pagini: mai multe pagini ca niciodată pentru a vă informa mai bine ca niciodată.
Layout: în ideea de a îmbina utilul cu plăcutul revista apare cu grafică deosebită, începând chiar cu coperta.
Top 10: un clasament al tehnicii de calcul din România, separat pe produse (sisteme, monitoare, imprimante, etc)
Structură nouă: o nouă structurare a rubricilor pentru a vă ușura "navigarea" prin revistă.
MP3 -uri pe CD: o mare varietate de secvențe muzicale sub formă de fișiere MP3 incluse pe CD.
O nouă interfață: "new look" al CD-ului, mai elegant, mai facil.

*Revista o găsiți la chioșcurile Rodipet și la distribuitorii de presă din toată țara.*
*Pentru abonamente sau informații suplimentare, contactați Vogel Publishing.*
*Adresa noastră: Bd. Victoriei nr. 12 Brașov 2200. tel/fax: 068/150886, 153108*